



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



2020 “Año de Laura Méndez de Cuenca, emblema de la Mujer Mexiquense”

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



“LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LA HISTORIA DE MÉXICO”

ENSAYO

QUE PARA SUSTENTAR EL EXAMEN PROFESIONAL Y OBTENER
EL TÍTULO EN LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON
ESPECIALIDAD EN HISTORIA

PRESENTA

CINTHYA GUADALUPE DIAZ GALVAN

JULIO 2020

ASESOR

MTRO. MARTIN ARIAS

SALAS

Agradecimientos

A Dios

Por guiar mis pasos y darme sabiduría e inteligencia para ir por el camino del bien y así guiar a los alumnos de manera adecuada.

A mis hermanos

Que fueron una de mis más grandes motivaciones para lograr lo que me propusiera, que soportaron noches de desvelo ayudándome en la fabricación de materiales, son maravillosos y únicos.

Al maestro Martin

Por compartir conmigo su sabiduría, guiarme y orientarme en todo momento, por aceptar aventurarnos a este nuevo reto, siempre será ese maestro que recuerde por todo, es mi gran mentor muchas gracias.

Al amor de mi vida que estuvo a mi lado, alentándome a ser mejor, soportando todas las adversidades y aceptándome tal cual soy.

Te amo

A mis padres

Por darme la vida y enseñarme a luchar por lo que se quiere, no importando cuantos obstáculos se pongan enfrente, por darme el valor para seguir adelante y por impulsarme a ser mejor cada día.

Los amo

A mis segundos, padres

Mamá Victoria y Papá José

Por alentarme cada que tiraba la toalla y decaía en el avanzar con esta gran profesión, por estar ahí en todo momento, Los amo.

A la maestra Monzerrat

Por ser mi confidente y amiga, por impulsarme para atreverme a entrar a la profesión de la docencia y así descubrir mi verdadera vocación.

Te quiero

A Anaí, que con mucho amor me ha orientado en mis decisiones y me apoyado incondicionalmente.

Eres maravillosa.

INDICE

INTRODUCCIÓN	5
TEMA DE ESTUDIO.....	10
DESARROLLO DEL TEMA.....	20
EL ADOLESCENTE Y SU PROCESO DE APRENDIZAJE.	29
¿Quién es el adolescente?	29
¿Cómo aprende el adolescente?	31
“QUIÉNES SON LOS GUERREROS”	33
INFORMANTES CLAVE	42
LLEGADA AL ÉXITO.....	45
Logros.....	45
Áreas a fortalecer.....	46
CONCLUSIONES.....	47
REFERENCIAS	49
ANEXOS.....	51

INTRODUCCIÓN

La educación está teniendo serios problemas en la actualidad, esto no quiere decir que antes no los hubiera, sino que conforme pasa el tiempo las estrategias que se aplican en la escuela secundaria han sido tediosas para los adolescentes, lo que ha repercutido en su proceso de aprendizaje ya que ven a la escuela como un lugar de aburrimiento, en el cual no comprenden lo que ellos quisieran, por lo que no cumple con las expectativas de cada uno de ellos. Esto hace que no tengan motivación e interés por adquirir nuevos aprendizajes por lo que el diseño de la propuesta desarrollada y enfocada en 4 alumnos de la Escuela Secundaria Federalizada N° 134 "Acuexcómac", representó un esfuerzo real, por motivar y fortalecer los saberes de los adolescentes para alcanzar las competencias que les permitieran desarrollarse académica y personalmente.

La idea surge porque través de los años la enseñanza de la Historia ha sido vinculada a situaciones aburridas y tediosas que no han contribuido a la motivación y desarrollo académico-personal del alumno, por lo que se tiene la idea de que, al memorizar fechas y acontecimientos de distintas maneras, ya se tiene un dominio y manejo del conocimiento histórico, como sinónimo de saberlo todo y no es así.

En realidad, la utilidad de aprender historia va más allá de algunas ideas simples que se tienen sobre la asignatura, tales como el conocer qué hechos o sucesos históricos se dieron y cuáles fueron las consecuencias de los mismos. Su aprendizaje da pauta a comprender y ponerse en el lugar de los demás, saber que todos tienen y son los encargados de escribir la historia y porque no, también de modificarla y cambiar el rumbo a las situaciones a lo largo del tiempo.

El plan de estudios 2011 busca que los alumnos se vuelvan críticos a las situaciones de cambio a las que nos enfrentamos cotidianamente, al igual pretende desarrollar una empatía entre los sujetos con la finalidad de poder comprender el pasado y éste como repercute en el presente (SEP, 2011).

Es por ello que el tema que se plantea desarrollar es "Los juegos de simulación como estrategia de aprendizaje para la historia de México" el cual fue elegido por que al aplicar diversas encuestas y entrevistas los alumnos sugerían que la enseñanza de la asignatura no se tornara tediosa y difícil de comprender, ya que la manera en la cual ha sido enseñada desde hace muchos años era mediante resúmenes, cuestionarios y líneas del tiempo realizadas de manera mecánica y memorística lo que limitaba su comprensión. Por otra parte, es importante destacar que la propuesta va enfocada a 4 alumnos porque hasta ese momento habían sido excluidos y olvidados por muchos de sus maestros y rechazados por sus compañeros.

A través de los juegos de simulación se vienen a poner en juego diversas habilidades del adolescente tomando en cuenta las características del grupo en el que se encuentran insertos, observando que estos alumnos no eran muy participativos, debido a que como desconocen algunos temas tienen temor a ser juzgados por sus demás compañeros, esto al igual provoca una especie de aislamiento al trabajo colaborativo. Cabe resaltar que para estos alumnos el no participar en las actividades ya es "normal" debido a la poca participación que tenían en el grupo a través de las diversas asignaturas, provocando que su autoestima fuera baja y sus aprendizajes no se logran desarrollar en plenitud.

Un factor importante fue el horario en el cual se impartía la asignatura de Historia de México pues era al final de la jornada, muchas ocasiones se notaban impacientes por realizar las actividades de manera más rápida, y por otra parte se encontraban agotados mentalmente, pareciera que su única motivación sería salir y librarse de todas las actividades escolares (Díaz, 2020)

Al implementar la propuesta de los juegos de simulación, se trabajó con los alumnos del 3° grado grupo "C" pero como se mencionó, considerando a los 4 adolescentes seleccionados y que para hacer referencia a ellos, se reconocieron como "Guerreros" (pensando en su capacidad y temperamento para luchar contra adversidades); es por ello que se realizaron y dieron a conocer diversos juegos de simulación en las que ellos intervinieron como capitanes de algún equipo de trabajo, coordinando de manera conjunta

alguna actividad individual o grupal, de tal manera que involucren con sus compañeros fortaleciendo su autoestima y habilidades para trabajar con ellos armónicamente.

Cabe mencionar que los guerreros son adolescentes que en su momento fueron identificados como alumnos con problemas severos que recibieron el rechazo de los docentes y de sus compañeros. El implementar los juegos de simulación con los adolescentes tuvo como principal objetivo favorecer su reintegración para fortalecer los aprendizajes a partir de su actuar de manera activa ya que los juegos permitirían desarrollar su imaginación e interés basándose en la realidad lo que obligaba a buscar lazos a través de las estrategias didácticas para resurgir de esa condición.

Para poder conocer la viabilidad de la propuesta elegida y su proceso de aplicación se realizó un proceso de indagación en el cual se revisaron diversas fuentes de información, que permitieron ampliar la visión que se tenía. La primera fase para fundamentar la perspectiva que se tenía, fue un acercamiento a la escuela secundaria, ya que se realizaron prácticas de observación con la finalidad de conocer el contexto, y con el cual se pudieron definir las diversas actividades que se podrían llevar a cabo en la planificación de las sesiones de clase.

Estos instrumentos fueron de gran apoyo ya que, mediante la realización de cada uno, se pudieron tener más referentes de los 4 alumnos a trabajar de manera personal, estos instrumentos fueron:

Diagnóstico de la asignatura: El cual fue realizado con la finalidad de valorar que tantos conocimientos se tenían acerca de la asignatura Historia de México II, y a partir de ella trabajar más a fondo para desarrollar nuevos aprendizajes.

Test de inteligencias múltiples (Gardner, 1984): Esto fue tomado como referente para plantear las siguientes actividades ya que se tenían que desarrollar habilidades acordes al tipo de inteligencia, lo cual resultó de gran relevancia puesto que se pudieron desarrollar una diversidad de estrategias que se adaptan a sus necesidades, de ahí surgió la propuesta de los juegos de simulación.

Entrevistas con alumnos: Con el objetivo de conocer sus gustos e intereses y a partir de ello implementar una serie de estrategias que fueran llamativas y despertaran su gusto por aprender, poniendo al adolescente al centro del aprendizaje.

Con lo anterior, la docente en formación pudo seguir desarrollando habilidades de análisis y resolución de problemas, contribuyendo en el diseño de estrategias de trabajo que favorecieran las relaciones de los contenidos educativos ligados al contexto en el que se desarrollan los adolescentes, permitiendo que el proceso de aprendizaje tuviera un mayor significado puesto que al participar en los juegos de simulación se desarrollaban una serie de habilidades (empatía, interpretación, análisis de información y fortalecimiento de su autoestima).

Tras la pandemia causada por el coronavirus en nuestro país se tomaron diferentes medidas que ayudaron a los (Guerreros) para que puedan seguir creciendo académicamente y desarrollar conocimientos que puedan emplear dentro de su vida tanto personal como profesional, es por ello que se realizaron una serie de cambios en la forma de trabajar, diseñando una serie de actividades para seguir trabajando de manera activa desde sus hogares con la finalidad de salvaguardar su salud y la de los demás.

Se siguieron trabajando los temas que estaban programados para las sesiones de clase, (la independencia de México, el Porfiriato y la Revolución Mexicana) dando énfasis central a los hechos y sucesos históricos más importantes de nuestro país contribuyendo a una retroalimentación que favoreció el aprendizaje para que esté sea significativo y de gran utilidad.

La propuesta de los juegos de simulación trabajar a distancia fue complementada con la implementación de algunas actividades por ejemplo noticieros historietas y rompecabezas, los cuales tenían relación con los hechos históricos más importantes de la historia que beneficiaron el desarrollo de nociones históricas y un aprendizaje gradual. Estas acciones ya no fueron de gran utilidad para todos los Guerreros ya que al tratar de tener contacto directo con ellos no se pudo tener comunicación, cabe mencionar que se buscó la estrategia de tener comunicación con los padres, lo cual no se logró y desafortunadamente ya no se supo de ellos.

La manera en la cual se entregaron estas actividades fue por medio del uso de las tecnologías, lo que facilitó una mayor comunicación entre los alumnos y los docentes, ya que si había alguna duda esta era expresada y se respondía al momento. Al igual que se logró cumplir con el principio pedagógico que sustenta el plan de estudios 2011 (SEP, 2011) que se centra en ofrecer un acompañamiento al estudiante.

Se muestran los avances obtenidos tras la implementación de los juegos de simulación como estrategia de aprendizaje en la cual se resaltan las fortalezas y las áreas de oportunidad de los guerreros.

TEMA DE ESTUDIO

A través del plan de estudios 1999 para la formación docente, se pudo contar con un acercamiento progresivo al contexto en el cual se desarrolló y conoció su campo de trabajo, con el que ha venido desarrollando y consolidando habilidades, actitudes y competencias para resolver situaciones a las cuales se enfrenta el docente de educación secundaria. es por ello que se decidió trabajar con 4 alumnos que se denominaron guerreros para llevar un seguimiento en el cual se pudieran analizar las competencias y habilidades que desarrollarían a lo largo de la implementación de la secuencia didáctica.

Las prácticas de observación fueron la base fundamental para poder desarrollar un trabajo significativo, ya que a partir de ello se pudo detectar la forma de trabajo que se debería implementar con los diversos alumnos, al igual que beneficiaría a la docente en formación para desarrollar sus habilidades que posteriormente le ayuden a desenvolverse de una manera adecuada en el trato con adolescentes en situaciones de vulnerabilidad y de riesgo.

Este ejercicio comenzó en el primer y segundo semestre, se observaron las diferentes condiciones de cada modalidad de escuela secundarias, con el objetivo de tener un acercamiento al campo laboral al que se enfrentaría el normalista. A partir de segundo grado se realizaron prácticas de conducción, las cuales fueron con un grupo de trabajo por un tiempo corto, con el fin de ir formando y desarrollando habilidades concretas el estudiante normalista. Este fue un proceso continuo ya que al tercer grado de la especialidad aumentó este trabajo docente puesto que entonces se trabajarían con dos grupos en los cuales se desarrollaron contenidos de la especialidad. En cuarto grado se trabajó con tres grupos por un período de cuatro semanas en el cual se pusieron en juego las habilidades adquiridas al momento, ya que se realizaron diversas actividades que ayudaron a desarrollar un conocimiento gradual tanto en la docente como en los alumnos.

- **Contexto**

El trabajo docente se realizó en la Escuela Secundaria Federal "Acuexcómac" que se encuentra ubicada en la comunidad de Acuexcómac Municipio de San Salvador Atenco

que es una población del Estado de México situada en la zona oriente del Valle de México. Atenco proviene del vocablo náhuatl “en la orilla del agua” refiriéndose a su situación en la ribera del antiguo Lago de Texcoco, este pueblo tiene diversidad cultural ya que fue fundado por diversos grupos prehispánicos entre estos fueron aztecas, chichimecas y toltecas.

El Municipio se encuentra en la Zona Oriente del Estado de México y limita con los Municipios Acólmán, Tezoyuca, Texcoco, Chiautla, Chiconcuac, Nezahualcóyotl, Chimalhuacán y Ecatepec. Su extensión es de 83.80 Km² y su territorio es prácticamente plano.

Este municipio en 2006 se vio afectado por los disturbios provocados a causa de lo que iba a ser un aeropuerto alternativo al ya existente en la ciudad de México, puesto que se planteaba crearlo en los ejidos del municipio, lo cual llevó al gobierno a no ofrecer un precio justo por la compra de las tierras, lo que detonó en que la misma comunidad se opusieran a la construcción del mismo, Esto terminó con un fuerte enfrentamiento en el cual mucha gente resultó lesionada por policías y el ejército, quienes violaron los derechos humanos de la ciudadanía, lo que hizo que la comunidad dejara de creer en el gobierno provocando así una oposición de manera negativa puesto que hay desinterés en las acciones que se realizan incluso actualmente, puesto que se generan actitudes de apatía y agresividad.

Los habitantes no se involucran en su totalidad a las actividades que se realizan dentro de la comunidad como faenas, juntas con sus representantes de la comunidad, etc., por lo tanto, no se logra el desarrollo de una empatía entre los habitantes.

El INEGI (2015) estima que económicamente, las personas de la localidad están cada vez menos dedicadas a la agricultura ya que algunos de los habitantes no cuentan con las condiciones para poder seguir trabajando sus tierras y en otras ocasiones las venden para poder solventarse económicamente. Otra de las actividades a las cuales se dedican es a la manufactura (siendo empleados en fábricas textiles), servicio doméstico, autotransporte, vendedores en tianguis y mercados, cabe resaltar que en algunos casos ambos padres de familia trabajan provocando que los alumnos estén solos la mayor parte

del tiempo, por lo que no están al tanto de ellos provocando problemas de índole familiar y personal.

Uno de los rasgos que caracterizan a esta comunidad es la importancia que le dan a la religión, ya que el festejo de las fiestas patronales son de las tradiciones y costumbres que año con año provocan un gran impacto. En la cabecera municipal (San Salvador Atenco) el día 6 de Agosto se lleva a cabo la fiesta en honor al “Señor divino Salvador” y en Acuexcómac festejando en honor a “San Francisco de Asís” el 4 de Octubre en la cual se involucran los alumnos de manera activa puesto que participan en las diversas actividades religiosas generando sentido de pertenencia en su comunidad por preparar y compartir estos eventos.

Otra de las festividades que caracterizan a la comunidad es el Carnaval en el mes de Febrero, el cual se lleva a cabo el día “Martes de Carnaval”, su realización no tiene fecha exacta pues se festeja un día antes de miércoles de Ceniza y es una de las festividades que más identifican a la comunidad.

Dentro de las problemáticas que repercuten con la participación de los alumnos, es que tienden a faltar a la escuela por dichos festejos, provocando con ello una ausencia notable en las aulas, llevando a retrasarse en los contenidos de las diversas asignaturas lo que recae en aprendizajes frágiles porque se abordan en menos tiempo.

- **Escolar**

El trabajo docente se desarrolló en la Escuela Secundaria Federal N° 134 “Acuexcómac” que se encuentra ubicada en la colonia San Francisco, Municipio de Atenco la cual cuenta con un turno único teniendo como horario establecido la entrada a las 7:00 hrs. y culminando las labores educativas a las 13:30 hrs. Tiene como vía principal la carretera federal Lechería-Texcoco, esta carretera es la ruta que utilizan los estudiantes que vienen de otras colonias para llegar a la secundaria. Por otro lado, un número importante de alumnos son del mismo pueblo y no utilizan ese camino para acceder a la institución, siendo el uso de bicicleta y Mototaxis el medio de transporte frecuentemente utilizado.

Para el ciclo escolar 2019-2020 la escuela contó con 4 edificios principales, en los cuales hay 12 aulas; 3 salones provisionales, construidos de material multipanel, que cobija a la biblioteca y 2 aulas. Igualmente cuenta con un módulo de sanitarios para hombres y mujeres, 1 aula de cómputo y 1 laboratorio de ciencias. También, al laboratorio de ciencias le quitaron un pequeño espacio para adecuarlo como oficina de trabajo social. Los 12 salones son amplios y con buena iluminación, puesto que tienen ventanas en los laterales estos en su mayoría cuentan con cañones y bocinas, pero, falta la instalación eléctrica apropiada.

La escuela tiene además un laboratorio de ciencias, dentro de este hay 6 mesas de trabajo con instalación de gas, agua y corriente eléctrica, 1 mesa para el docente, 1 pizarrón y una televisión en la parte de atrás del aula se encuentra el material de ciencias, sustancias, microscopios, entre otros. Es preciso señalar que la escuela cuenta de manera general con los servicios básicos tiene drenaje, posee el servicio de luz eléctrica, tiene el servicio de agua potable y servicio de recolección de basura. Como se menciona con anterioridad la escuela cuenta con todos los servicios públicos, aunque desde otra perspectiva hace falta mejorar el mantenimiento.

Además, cuenta con una estructura de acero y un arco techo, el cual permite el desarrollo de actividades al aire libre y que ha permitido llevar a cabo eventos escolares como la “Feria de la convivencia”, “Ferias matemáticas”, “Expo-Orienta”, “Macrogimnasia”, favoreciendo el aprendizaje de la comunidad estudiantil.

La planta docente se ha encargado de diversas actividades en las que se relaciona el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este contexto el nivel de estudios de cada agente involucrado en las actividades dentro de la escuela es variable. Con relación a la preparación que tienen los docentes destacan los estudios de doctorado 1 docente, maestría 8 docentes, 15 con Licenciatura y 8 con preparación media superior. Por otra parte, algunas de las asignaturas no son impartidas por docentes que tengan el perfil, sin embargo, la Dirección los asigna de acuerdo a las necesidades del Plantel.

La manera en que fueron distribuidas las asignaturas entre los docentes fue de acuerdo (en algunos casos) al perfil de cada uno de ellos con el objetivo de que la educación

que se brindara fuera de mejor calidad. Esta organización se dio en el primer Consejo Técnico Escolar (CTE) en el cual se comenzaron a ver las necesidades de la institución de acuerdo a la realización de un diagnóstico comparándolo con el del año pasado para ver las fortalezas y las debilidades con las cuales contaban, esto contribuyó de manera satisfactoria pues todas las acciones que se buscaban implementar tenían como objetivo principal que la institución dotara de mejores conocimientos a los alumnos y estos se vieron reflejados en su desempeño académico y personal.

Los encargados de organizar las academias de trabajo en las diversas áreas fue el área directiva, tomando en cuenta las necesidades de la institución y de los alumnos. Cabe resaltar que se puso un mayor empeño en los grupos del tercer grado considerando que son los próximos a egresar y acceder al nivel medio superior. Puesto que es ahí donde se tendrían que implementar diversas estrategias para un aprendizaje significativo, ya que a partir de ello obtendrían las bases para poder enfrentarse a los grandes retos de la vida.

En este proceso el docente no estaría sólo, puesto que en la institución se cuenta con 3 prefectos que buscan que el trabajo planteado para los alumnos se desarrolle de manera adecuada, apoyando tanto a alumnos como a docentes con el objetivo de cumplir uno de los principales propósitos institucionales el cual se basa en brindar un acompañamiento para la llegada al éxito sin descuidar el trabajo realizado en las diversas asignaturas. Al igual se cuenta con una trabajadora social que se encarga de observar, analizar y atender a los alumnos en situaciones de riesgo, enfocándose en el acompañamiento de los padres en el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que si el alumno tiene bastantes llamadas de atención por parte de los prefectos y éstos no tienen una respuesta favorable por parte del tutor, la trabajadora social visita a los mismos para tratar los asuntos relacionados con sus hijos, tratando de mediar la situación para que se pueda solucionar.

Es de suma importancia mencionar que mediante la implementación de la propuesta fue de gran apoyo la participación de los directivos, prefectos trabajadora social y docentes, ya que hubo un involucramiento, en el cual se buscó que el alumno participara más en sus sesiones de clases.

Las intenciones educativas son positivas, los maestros son muy hábiles y saben interactuar bien con los jóvenes con los cuales se relacionan, (al tener un buen control del grupo) aunque se puede observar que si la asignatura no es del interés del alumno los aprendizajes no se reflejan significativamente, por lo que muestran resistencia ante cualquier solicitud.

- **Áulico**

El grupo de tercer grado grupo “C” cuenta con 36 alumnos los cuales oscilan entre los 14- 15 años de edad ubicándose en la etapa de identidad vs difusión de la identidad (Erikson, 1990) presentando las siguientes características: son indiferentes a la asignatura, son retraídos, no adquieren una comprensión sobre los contenidos de la asignatura, en ocasiones son rebeldes lo curioso es que aunque les desagrada la historia, si se sienten motivados empieza a surgir ese interés por aprender y desarrollar más conocimientos y habilidades que se pueden ver reflejado dentro de las sesiones de clase.

Para la recopilación de los datos fundamentales con los cual se trabajó se realizó una entrevista para poder conocer los gustos e intereses de estos alumnos, en los datos arrojados a partir de ellas resaltaba que no les gustaba la asignatura de historia de México debido a la manera en la cual ha sido enseñada años atrás, lo que llamó la atención de la docente en formación fue un comentario de uno de los alumnos el cual mencionó "Que no le iba a servir de nada el conocer los sucesos del pasado puesto que era algo inútil" (Agatón, 2020). De esta manera se fue pensando en cómo ir implementando estrategias que atrajeron la atención de los cuatro guerreros del grupo para vencer a la constante apatía que presentaban ante las actividades diseñadas.

Para poder determinar la manera en la cual se trabajaría se realizó el test de inteligencias múltiples de Howard Gardner en el que se puede dar a conocer que en estos alumnos predominan las inteligencias musical -rítmico y kinestésico-corporal (Gardner, 1984) lo cual permitió vislumbrar la promoción por realizar actividades en las que ellos se involucraron y lograron aprender llevando a consideración no solo a través de la memoria, sino interpretando, analizando y jugando a ponerse en el lugar de otro. Por otra parte, se

revisaron diversas fuentes de información, de esta manera se indujo a que adquirieran una nueva forma de pensar y actuar hacia los conocimientos históricos.

Se pudo observar que con un cierto grado de motivación podían desarrollar las actividades sin problemas y así podían, adquirir los mismos conocimientos que sus compañeros del grupo. Todos los alumnos son distintos, pero justo desde aquí se comenzaron a visualizar a 4 de ellos, quienes llamaron la atención a la docente en formación precisamente por mantenerse con timidez y apatía. Por ello se les abordará como “guerreros” por ser luchadores y querer adquirir conocimientos, pero no saben cómo hacerlo, en ocasiones por no poder se escudan en el “no puedo” dando muestras de apatía e indiferencia por las actividades, sin embargo, en otras se esfuerzan por lograrlo eso es lo que los caracteriza.

Con los resultados anteriores se ven plasmadas las diferentes atenciones educativas que se deben tomar en cuenta, todo esto bajo los propósitos y el enfoque de la asignatura de historia en el plan 2011 los cuales se enfocan en formar alumnos críticos y analíticos que puedan enfrentarse a las adversidades de la vida, esto con la finalidad de que se cubran los objetivos planteados; en ellos esto es un gran reto ya que todos los alumnos son diferentes y debido al escenario en que se han desenvuelto no tienen claros cuáles son los conocimientos históricos que deben aprender y comprender

Al sostener una plática de manera directa con ellos argumentaron que tenían cierto problema al comprender los temas de las asignaturas y este lo han traído arrastrando desde años anteriores, contaban con problemas dentro del núcleo familiar que repercutían de manera directa en su desempeño académico lo cual se veía reflejado en su aprovechamiento escolar.

Se les dio el nombre de “Guerreros” debido al espíritu y la capacidad que tienen para luchar y salir adelante aun con todos los problemas a los cuales se han enfrentado en los años anteriores y presentan, mediante una entrevista con la trabajadora social mencionaba que estos niños tienen problemas de aprendizaje que se han venido agravando al paso del tiempo. Esto detonó una preocupación en la docente en formación puesto que en el primer Consejo Técnico Escolar (CTE), la mayoría de los docentes hacían referencia a que estos

alumnos estaban fallando en las asignaturas estando en un índice de aprovechamiento bajo, por lo cual se tenían que diseñar estrategias que favorecieran sus estilos de aprendizaje.

Mediante la reflexión de la práctica docente se tomó en cuenta la manera en la cual se debería de trabajar, teniendo en consideración que el diseño de la planificación didáctica tendría que ser referida a las necesidades de los alumnos, de esta manera se determinó que la propuesta a trabajar sería "Los juegos de simulación como estrategia de aprendizaje en Historia de México II" puesto que se pudo reconocer los logros y las deficiencias en la intervención didáctica lo cual dejó en descubierto que se tendría que poner un mayor énfasis en 4 alumnos debido a la situación en la cual se encontraban.

Para este ejercicio se tomó al autor Michel Fullan (1990) el cual se centra en tres dimensiones:

1. En acción: antes de la intervención didáctica
2. Sobre la acción: en la intervención didáctica
3. Para la acción: después de la intervención didáctica

Se identificó que las acciones previamente realizadas (diagnóstico, test de inteligencias, entrevistas) eran de gran utilidad, sin embargo se tenía que centrar más en los 4 adolescentes para que se involucraran en su proceso de aprendizaje esto de manera activa, ya que como se mencionó con anterioridad había un desenvolvimiento pobre a causa de una motivación nula en las sesiones de clase, esto tuvo que dar un giro radical en cuanto a la planificación didáctica puesto que ahora tendría que poner al centro al alumno dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tomando en cuenta las necesidades de los alumnos (clases dinámicas y llamativas) y el programa de estudios de la asignatura de historia en la cual no se privilegió la memorización, se buscó la manera para el desarrollo de nociones históricas para el estudio de la asignatura, esto motivando a la indagación de diversas fuentes de información para que a su vez pudieran adquirir un mayor manejo de la misma, teniendo una mejor

comprensión del tiempo-espacio y así adquirir una conciencia histórica que se vea reflejado en su actuar educativo.

Es por ello que se plantea como propuesta "Los juegos de simulación como estrategia de aprendizaje en historia de México II" trabajando con los 4 alumnos tomados como referencia a los cuales se les denomina "Los guerreros" ubicándose en la línea temática 1, Los adolescentes y su proceso de aprendizaje, con el núcleo temático: Los procesos de aprendizaje que ponen en juego los adolescentes para el desarrollo de noción o nociones históricas. Se implementaron diversos materiales en cada sesión de clases los cuales fueran llamativos y novedosos con el objetivo de despertaran un mayor interés y una motivación para el desarrollo de nuevas habilidades y competencias.

Los juegos de simulación pretenden dejar de lado la enseñanza tradicional ya que hacen partícipes e integran al alumno, ubicándose y centrándose dentro de la historia, logrando así adquirir nociones que permitan su desarrollo académico y personal, desarrollando la capacidad de analizar y reflexionar sobre los acontecimientos que han pasado, dejando de lado la simple memorización ahora atrayéndolo a la vida cotidiana como lo menciona Rafael Altamira:

“Ya no es la memoria- la memoria vulgar puramente repetidora de nombres y de fechas, la función intelectual que se pide a los estudiantes de la Historia, ni se les hace esclavos del libro(...) ya no es para ellos la Historia una cosa pasada o muerta, que una curiosidad ociosa, ajena a toda preocupación útil se entretiene en desenterrar, sino cosa viva y presente en gran parte, que les rodea, que pueden ver y que se está haciendo constantemente ante sus ojos“ (Altamira, 1997, pág. 23)

Con el objetivo de llegar a las metas planteadas se formularon los siguientes propósitos en los cuales se centró la propuesta de trabajo:

1. Identificar de qué manera los juegos de simulación favorecen el desarrollo de habilidades en los “*Guerreros*”.

2. Promover el avance progresivo del rendimiento de los “*Guerreros*” a través de la secuencia didáctica.

3. Analizar y valorar las nociones históricas que se desarrollaron con la implementación de esta estrategia con los “*Guerreros*”.

De igual manera se diseñaron una serie de cuestionamientos que permitieron orientar y fundamentar los propósitos anteriores.

Propósito 1

1. ¿Qué son los juegos de simulación?

2. ¿Cómo se ve favorecido el aprendizaje con la implementación de estrategias basadas en los juegos de simulación?

3. ¿Cuáles son sus características para despertar el interés en los “*Guerreros*” del grupo?

Propósito 2

1° ¿De qué manera se ve reflejado el proceso de aprendizaje en el adolescente?

2. ¿Cómo se trabajaron los juegos de simulación con los “*Guerreros*” del grupo?

3. ¿Cuáles apoyos pueden gestionarse a partir del docente?

Propósito 3

1° Mediante estas estrategias ¿Se logra desarrollar las nociones históricas de planes y programas de Educación secundaria en los “*Guerreros*” del grupo?

2. ¿Qué aportaciones le dan los “*Guerreros*” a la docente en formación?

DESARROLLO DEL TEMA

- Juegos de simulación e implementación

Para tener un amplio panorama de lo que se pretende llevar a cabo en la propuesta se revisó en primera instancia el concepto de juego, el cual define la existencia de propiciar el desarrollo de la humanidad como lo refiere Friedrich Schiller:

"¿Cómo considerarlo un simple juego, sabiendo cómo sabemos que, de todos los estados del hombre, es precisamente el juego y sólo el juego el que le hace perfecto, y el que despliega de una vez su doble naturaleza? Lo que llamáis limitación, según vuestra propia concepción del asunto, lo llamo yo, según la mía, que ya he justificado, ampliación. Llegaría incluso a afirmar lo contrario: el hombre se comporta con lo agradable, con lo bueno, con lo perfecto, sólo con seriedad. En cambio, juega con la belleza. Está claro que no estamos aludiendo aquí a los juegos que se practican en la vida real, y que sólo se orientan comúnmente a objetos muy materiales; pero en la vida real también buscaríamos en vano la belleza la que nos referimos. La belleza que se nos presenta en la realidad, pero con el ideal de belleza expuesto por la razón se da también una idea del impulso de juego que el ser humano debe tener presente en todos sus juegos"

En esta referencia se ven plasmados dos aspectos en los cuales se pretende que "los guerreros" adquieran habilidades y competencias que favorezcan su desarrollo académico y personal.

1. Mediante el juego se formen ideales para una vida plena, en la cual se valore la belleza del ser.
2. Que el ser humano pueda reflexionar sobre su actuar a través de los juegos.

Como ya se mencionó con anterioridad los juegos tienen características básicas que cómo menciona Hogle (1996) "son un conjunto de fortalezas físicas o mentales requiriendo que los participantes tengan un seguimiento de reglas en orden a la consecución de un

objetivo", es por ello que mediante la implementación se buscó desarrollar fortalezas y habilidades que permitieran el desenvolvimiento académico, la interacción entre pares, y mejoren su autoestima.

Cabe mencionar que hay diversos tipos de juegos en este caso se trabajó con dos de ellos con el objetivo de poder desarrollar un aprendizaje significativo en los guerreros, esto teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de cada uno. Los juegos que se implementaron fueron:

- Simulaciones: ese tipo de juegos son versiones simplificadas de la realidad que difieren de su correlato, lo que permite interactuar de manera compleja puesto que colaboran en desarrollar nociones históricas (Hogle, 1996).
- Juegos serios: son aquellos que añaden al proceso lúdico un valor relativo a la concienciación, en estos el aprendizaje cela como entrenamiento habilidades complejas o peligrosas (Padilla, Collazos, Gutiérrez, & Medina , 2012).

Al realizar diversas actividades que se centraran en juegos se buscó que cada uno de ellos tuviera una reacción que favoreciera la adquisición de nuevos conocimientos sin embargo (Huitzinga, 2007) menciona "El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según las reglas absolutamente obligatoria aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente" lo que da mayor viabilidad a que la propuesta sea benéfica en cada uno de los guerreros.

Los juegos de simulación representan un conjunto de actividades que se desarrollan en torno a un grupo de elementos elegidos del mundo real, las simulaciones empleadas pueden considerarse de contextos o sistemas complejos por lo tanto pueden entenderse como una forma de construir modelos de fenómenos de la realidad yendo interpreta hables como cualquier otro modelo.

Para realizar diversos juegos de simulación se debe tomar en cuenta que existe un proceso, con el cual se busca llegar a cubrir los objetivos planteados en cada sesión de clase, logrando aprendizajes claros y graduales, Taylor (1993) propone las siguientes actividades.

- La audacia en la investigación y al placer de implicarse en el tratamiento del tema objeto de estudio.
- La toma de decisiones centrada en problemas prácticos y complejos.
- El aprendizaje a través de la experiencia y a la reflexión acerca de las consecuencias derivadas de la toma de decisiones.
- La mejora del rendimiento, gracias a la aplicación de conocimientos al estudio de valores, de puntos de vista, de la toma de decisiones y de las posibles reacciones ante la información recibida.
- Una amplia participación interdisciplina

A través de la implementación de los juegos de simulación se desarrollan 4 metas fundamentales, las cuales pretenden desarrollar un aprendizaje significativo.

1. Incrementar el interés por aprender: Al realizar un juego en el aula se despiertan emociones en los alumnos las cuales crean ambientes agradables de trabajo en los cuales el alumno se desenvuelve más fácil provocando así un trabajo colaborativo que terminara en la empatía.
2. La toma de decisiones: Mediante la simulación es se puede ejercer un papel estimulante que permitan desarrollar la capacidad de decidir, pensar y analizar sobre un tema en particular. El participante tendrá la oportunidad de relacionarse en la toma de decisiones.
3. La participación interdisciplinar: Es en ella donde se realiza una investigación profunda y detallada de los problemas en las diversas áreas, permitiendo vinculen todos sus conocimientos.

4. Sistemas orientados hacia el futuro: Al trabajar los juegos de simulación pretenden que el alumno adquiera un sentido a la realidad en la cual se encuentra, estos posibilitan que el participante tome decisiones sobre los problemas a los cuales enfrentan observando las consecuencias a futuro.

Los tipos de aprendizajes que se adquieren mediante la propuesta de los juegos de simulación son diversos, el aprendizaje basado en el ejercicio es el que se encuentra más centrado en este tipo de implementación. Se logró considerar que el método por descubrimiento (Prats, 2001, pág. 55), favorece el desarrollo del aprendizaje, ya que el alumno es el principal protagonista en el proceso de aprendizaje ya que debe investigar e interpretar el porqué de cada hecho histórico, favorece al igual la conformación de ambientes adecuados de trabajo que son fundamentales para el aprendizaje.

La “enseñanza por descubrimiento”, contribuye a la formación de nociones históricas, según Bruner (1996) el aprendizaje que los estudiantes construyen por sí mismo sus propios conocimientos en contraste de la enseñanza tradicional o transmisora del docente, implica que el alumno manipule activamente objetos en actividades de investigación, exploración y análisis estimulando la curiosidad por el mismo aprendizaje. Bruner menciona:

“Dentro de la cultura, la primera forma de aprendizaje esencial para que una persona llegue a considerarse humana no es el descubrimiento, sino tener un modelo. La presencia constante de modelos y las respuestas sucesivas del individuo, en un intercambio continuo de dos personas, constituye el aprendizaje por descubrimiento orientado por un modelo accesible” (Bruner, 1947, pág. 122).

Otro tipo de aprendizaje que se logró desarrollar en los Guerreros el experiencial (Wood, 2003), debido a que se buscó que el alumno adquiriera aprendizajes a través de experiencias concreta, las cuales permitieron su aplicación en las diversas áreas educativas, de igual manera favoreció el desarrollo de habilidades tales como la comunicación oral, investigación, análisis y trabajo colaborativo (Criado, Medina Salgado , & De la Calle Duran, 2010, pág. 282) que se vieron reflejadas dentro de las diversas actividades realizadas en las sesiones de clase.

El centrar esta propuesta con los guerreros permitió el uso de la creatividad, calidad, competencia y colaboración, dejando de lado las metodologías tradicionales, adaptando el aprendizaje a la educación del siglo XXI (Torre & Barrios, 2000, pág. 7)

Con el objetivo de dar un amplio panorama de lo que se llevaría a cabo en la propuesta trabajar se revisaron diversas concepciones de Juegos de simulación con el objetivo de analizar y valorar sus aplicaciones y su funcionalidad. Blasco López (1991) "Son un modelo simplificado de la realidad" lo cual permite que el alumno sea el actor principal, beneficiando de manera progresiva puesto que es capaz de centrar toda su atención en las actividades que realicen, favoreciendo la comprensión y desarrollando habilidades no sólo académicas sino también motrices, es por ello que se diseñaron diversidades de estrategias que contemplaran los estilos de aprendizaje de los guerreros.

Mediante esta propuesta se buscó desarrollar capacidades de razonamiento en los adolescentes, logrando así facilitar aprendizajes en la asignatura. A través del juego se va preparando para la vida, favoreciendo la adquisición de conocimientos, ya que menciona (Piaget, 1956) "El juego forma parte de la inteligencia del niño por qué representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del juego", lo que podría describirse de la siguiente manera el niño mientras realiza algún juego haciendo nuevas habilidades en el momento adecuado favorecerá su desarrollo personal, tal es el caso de un juego de roles en los cuales se desarrolla la toma de decisiones y este colabora en formar un pensamiento analítico.

Cómo lo menciona el plan de estudios 1999 se pretende que el alumno desarrolle competencias que permitan favorecer el conocimiento adquirido y éste se vea reflejado en el actuar educativo, el enfoque de la historia nos menciona que el adolescente debe de ir desarrollando nociones y constantes históricas con el objetivo de que se formen alumnos analíticos y reflexivos con el objetivo de hacer que ellos busquen el porqué de las cosas (SEP, 2011).

Esto quiere decir que el juego colabora en la formación de un pensamiento histórico complejo, ya que permitió que los guerreros lograrán tener empatía por los hechos del

pasado, al igual que comprendieron el porqué de los mismos, debido a que dentro de las secuencias didácticas elaboradas entrelazar el pasado con el presente de forma que hubiera un contraste social para una mejor comprensión.

Con la implementación de la propuesta, se buscó que los Guerreros se involucren más en el actuar educativo, de tal modo que ellos mismos fueron los que construyeran su aprendizaje de una manera innovadora, es decir realizando una serie de juegos de simulación que permitieran su desenvolvimiento dentro y fuera del aula, al igual que tuvieran una interacción mucho mayor con sus compañeros debido a que precisamente los "Guerreros" tienen esa dificultad al momento de socializar y realizar alguna actividad en equipo. Con ello sustituimos un aprendizaje competitivo e individualista por uno grupal con base a lograr objetivos complejos en los cuales se representen las normas de respeto y convivencia, logrando así enseñar. La docente en formación tiene un papel de suma importancia ante la cooperación con los alumnos ya que es mediadora y facilitadora en la adquisición de un aprendizaje autónomo, es la encargada de diseñar proporcionar recursos y adecuar las actividades de acuerdo a las características de sus estudiantes (Sánchez & Fernández Torres, 2013, págs. 756-757) .

Con lo anterior se puede dar cuenta qué se tiene que realizar una planeación didáctica la cual es esencial para todo docente, en ésta se pretende dar respuesta a las siguientes interrogantes ¿Qué hacer? ¿Porque hacer? y ¿Para qué hacer?, esto con el objetivo de poder centrar el aprendizaje en diversas acciones que faciliten su adquisición y comprensión de nuevos conocimientos. Rafael Altamira menciona "El alumno siempre puede ejercitar su propia capacidad y colaborar en la marcha de la clase, si la programación didáctica se ha preparado de forma conveniente" (Altamira R. , 1997, pág. 35). Es por ello que se enfatizó en que las actividades previamente planificadas se lograran apegar a los pilares de la educación que nos menciona Delors (1996) los cuales se centran en:

1. Aprender a conocer: Esto es parte de la enseñanza tradicional, la cual se busca evitar con la implementación de esta propuesta, si bien es benéfico aprender conceptos, se tienen que saber interpretar.

2. Aprender a hacer: Busca poner en práctica lo aprendido, esto en cuestión de habilidades y conocimientos dentro de la vida cotidiana.
3. Aprender a ser: Se centra en el desarrollo de la personalidad, actitudes y valores que se vean reflejados con los compañeros y la sociedad en la que se desenvuelve.
4. Aprender a aprender: Esta busca la comprensión y asimilación de los contenidos de la asignatura, al igual que el desarrollo de habilidades y destrezas en cada uno de los guerreros.

Es por ello que en algunas actividades realizadas se puso al centro a los Guerreros con la finalidad de que ellos fueran los líderes y que fueran dirigiendo a un grupo de alumnos esto para lograr un desarrollo socioafectivo dentro del mismo.

Los juegos de simulación son un modelo simplificado de la realidad, que intentan insertar al adolescente a acercarse a las situaciones de la vida. Estos tienen la ventaja de poder identificar las situaciones de manera concreta desarrollando un aprendizaje significativo. Mediante la teoría del juego Piaget (1956) dice que los adolescentes cuentan con un aprendizaje innato porque representa la asimilación funcional y reproductiva de la realidad esto de acuerdo a las etapas de las operaciones formales en las que se encuentran. Esto se refleja en que, al momento de desarrollar alguna actividad, analizan la situación antes de trabajarla o darle respuesta, debido a que intentan adaptarlo a la funcionalidad.

En esta teoría se desarrollan tres estructuras básicas del juego mediante las fases evolutivas del desarrollo en el pensamiento humano.

- 1.- El juego simple como ejercicio: Mediante este el alumno tiende hacer las actividades de manera repetitiva, lo cual repercute en una mera memorización de la información.
- 2.- El juego simbólico: En esta el adolescente tiende a ocupar el pensamiento abstracto desarrollando un pensamiento no convencional que en ocasiones no permite el desarrollo de conocimientos que le sirvan para la vida.

3.- El juego reglado: Esta modalidad del juego se hace de manera colectiva em este caso se tomarán alumnos de los tres niveles de cognición uno bajo, uno medio y uno alto con la finalidad de que el aprendizaje sea más complejo y ayude a una mejor comprensión y desarrollo nuevas habilidades.

El implementar este tipo de estrategias tuvo como ventaja el desarrollo del pensamiento puesto que deben de poner en juego ciertas habilidades que les permitan llegar a la resolución de un problema. El juego es un a preparación para la vida adulta y el aprendizaje a una supervivencia ya que como se ha mencionado con anterioridad contribuye al desarrollo de funciones y capacidades que el adolescente utilizara para su vida cotidiana y en su momento desempeñara en su etapa adulta.

El juego es una repetición de ciertas acciones con la finalidad de preparar para la vida, en las cuales se involucran ciertas actividades funcionales, para Groos (1902), el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida ya que este sirve precisamente para que se puedan lograr nuevas habilidades continuas.

“El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. (Groos, 1902)

La implementación de esta propuesta se centra en la cooperación con otros niños más capaces puesto que con ello se logran adquirir ciertos roles en la sesión de clases y en la vida cotidiana (Vygotsky, 1978) dando como resultado un aprendizaje significativo, ya que la necesidad de estar en constante relación con otros beneficia de manera activa, tal ejemplo un really de conocimientos en el cual se involucran participando y respondiendo por turnos lo que hace que busquen la manera de influir en el aprendizaje del otro.

Tomando en cuenta el estilo de aprendizaje y la forma en que se adquirirían los roles en la sesión de clases se planificó poniendo al centro a los guerreros, con la cooperación de los demás integrantes del grupo Cole (1985) menciona "que el niño y sus compañeros se apropian en las interacciones que mantienen unos con otros" de esta manera crean una comprensión que facilita el aprendizaje, el cual se ve reflejado en el entorno académico, social y cultural.

La intención principal de esta propuesta era despertar interés por la asignatura, esto a través de una manera innovadora en la cual se divirtieran, crearán y echaran a andar su imaginación. Se diseñaron y adaptaron diversos juegos de simulación los cuales permitieron imitar a ciertos personajes de la historia esto con el objetivo de desarrollar empatía histórica. A través de la representación se pudieron tomar decisiones que valoraran la historia a través del tiempo.

En la realización de la representación de un cuento se pueden poner a prueba la imaginación y el interés de los adolescentes puesto que cada uno tiene diversas percepciones lo cual desarrolla un ambiente diverso, dando como resultado nuevas formas de pensar y diseñar una actividad, es importante mencionar que estando en grupos de pares es más interesante la interacción puesto que en la etapa en la que se encuentran es necesario ubicar los conceptos de manera clara y precisa.

EL ADOLESCENTE Y SU PROCESO DE APRENDIZAJE.

“Nuestros jóvenes parecen gozar del lujo, son mal educados y desprecian la autoridad. No tienen respeto a los adultos y pierden el tiempo yendo y viniendo de un lado para otro. Están prestos a contradecir a sus padres, tiranizar a sus maestros y a comer desafortadamente”

-Sócrates.

¿Quién es el adolescente?

Los alumnos con los cuales se trabajó, oscilan entre los 14 y 15 años de edad, los cuales se encuentran en un periodo de transición de la pubertad a la adolescencia, esto en ciertas ocasiones trae alguna serie de problemas ya que los adolescentes se enfrentan a un proceso de cambios biológicos y sexuales los cuales tienden a ser graduales, radicales e inevitables poniendo a prueba sus capacidades de poder adaptarse a las situaciones complejas de su vida. Durante la adolescencia es influenciado según Coon (1998) por:

- La dinámica familiar: La manera en la cual se relacionan con su familia, y ésta cómo repercute dentro de su actuar personal.
- La experiencia escolar: La manera en la cual se desenvuelven dentro de la escuela, cómo es que llevan a cabo las actividades escolares.
- La cultura social: Como es el entorno en el cual está inmerso Y qué actitudes toman a partir de este.
- Las condiciones económicas y políticas del momento: Este se ve reflejado dentro de los tres ámbitos pasados, en los cuales repercutirá la manera en la cual se desenvuelvan posteriormente.

Como ya se mencionó con anterioridad estos adolescentes están en un período de transición en el cual de acuerdo a la teoría del desarrollo psicosocial de Erikson pasan de una laboriosidad vs inferioridad en la cual llevan a cabo muchas actividades por sí mismos con sus propios esfuerzos y poniendo en uso sus conocimientos y habilidades, es de suma importancia que la estimulación que se les brinde sea positiva puesto que aquí comienzan

adquirir una relevancia trascendental para ellos. Por otra parte, entran a la exploración de la identidad vs difusión de la identidad en esta etapa se fórmula la pregunta ¿quién soy?, Se muestran más independientes y tómale distancia de sus padres, prefieren pasar más tiempo con sus grupos de pares, en los cuales buscan un sentido de aceptación, comienzan a buscar su propia identidad basándose en las experiencias vividas, en esta etapa se sienten confusos acerca de su propia identidad.

Esta etapa es vista como un periodo difícil y lleno de problemas, en algunas ocasiones los adolescentes atraviesan esta etapa sin complicaciones y en otras existen ciertas crisis emocionales o vitales las cuales son necesarias para que pueda trascender a su próxima etapa de vida en condiciones plenas con consecuencias y logros que les servirán para su desarrollo académico y profesional, recalcando que no todos los adolescentes no tienen la misma capacidad de afrontar las situaciones y que el contexto repercute en la formación de su identidad emocional.

Al interactuar con adolescentes, se debe de tomar en cuenta que atraviesan por un periodo de cambios en los cuales se pueden ver reflejadas en el aspecto físico y emocional (Papalia, 2011), puesto que están pasando por una etapa en la cual buscan la aceptación de una o varias personas. El desarrollo del adolescente se basa en el entorno del cual se encuentra inmerso, lo que se puede traducir; en que cada individuo busca adentrarse en ser aceptado por la sociedad y por sus grupos de pares.

Los Guerreros con los que se trabajó presentan las siguientes características: son indiferentes, retraídos, no adquieren una comprensión sobre los contenidos de la asignatura, en ocasiones son rebeldes lo curioso es que, aunque les desagrada la historia, si se sienten motivados empieza a surgir ese interés por aprender y desarrollar más conocimientos y habilidades que se pueden ver reflejado dentro de las sesiones de clase.

Dentro de esta etapa el adolescente está en búsqueda de una identidad como ya se mencionó con anterioridad, en la cual se centra en encontrar qué papel juegan dentro de la sociedad, planteándose una serie de cuestionamientos que ayuden a poder sobrellevar sus cambios y centrarse en las necesidades que desea cumplir. El psicólogo y psicoanalista Erik

Erikson (1968) considera que “la adolescencia es definida como el periodo en el que se produce la búsqueda de la identidad que define al individuo para toda su vida adulta”.

Esta etapa tiene un gran peligro que es la confusión de roles y la decisión sobre su identidad ocupacional es por ello que muchos se empiezan a sobre identificar con ciertos ídolos que lejos de orientarlos debilitan sus decisiones, de ahí vienen las preguntas ¿para qué estudiar? ¿para qué trabajar? ¿para qué me esforzó? Si mi ídolo no lo hizo y ahí se detona la confusión del rol que en ciertos casos se detono la intolerancia la cual puede ser una defensa en la confusión de su propia identidad.

¿Cómo aprende el adolescente?

El proceso de aprendizaje al cual fueron sometidos estos 4 adolescentes se enfoca en la cooperación para desarrollar un aprendizaje significativo y gradual Piaget resaltó que “la cooperación era la forma ideal de interacción social para fomentar el desarrollo, y ello se debe a que, en su opinión, las relaciones sociales que están presentes en la cooperación son las mismas que las relaciones lógicas que los niños construyen en relación al mundo físico. Se considero que la cooperación es una forma paralela de lógica en la que los niños discuten las frases que provocan el conflicto cognitivo y su resolución lógica, logrando el equilibrio (Rogoff, 1990, pág. 183).

La edad en la que se encuentran los Guerreros presenta la forma en la cual desarrollan cambios en el nivel cognitivo, según Piaget, no sólo se centran en los cambios cualitativos también en las transformaciones cómo adquiere los conocimientos y eso cómo se organizan (Mecee, 2000) qué es de suma importancia tener en cuenta la etapa cognitiva en la cual se van desenvolviendo ya que esto permitirá un progreso gradual en las siguientes etapas de vida.

En la etapa en la cual se encuentran es común que utilicen el pensamiento hipotético-deductivo ya que, para poder entender buscan acercarse al tema de estudio de tal manera que aprenden por la simplicidad de transmitir lo que piensan puesto que es más fácil de comprender.

Basándose en la teoría de Piaget y la etapa en la que se encuentran los guerreros. Es recomendable el uso de este tipo de pensamiento puesto que a partir de las concepciones que emplee el alumno se logrará desarrollar un mayor manejo de información, que permitirá tener una comprensión mucho más compleja, en la cual pueda manejar conceptos de manera abstracta si se hace el uso de recursos adecuados, estos fueron diseñados por la docente en formación.

En la teoría de Piaget “Se considera que los niños revisan su modo de pensar, con el fin de lograr una mejor adaptación a la realidad, cuando se enfrentan con las discrepancias entre su propio punto de vista del mundo y la nueva información” (Rogoff, 1990, pág. 182).

“QUIÉNES SON LOS GUERREROS”

“Si un niño no puede aprender de la manera en que le enseñamos, quizá debemos enseñar de la manera en que el aprende”

Ignacio Estrada

Se les asigno esta categoría a los alumnos que fueron en quienes se centró la propuesta, ya que al notarlos en una condición frágil, y con la intención de que mejoren su desempeño, mediante la motivación y herramientas que la docente en formación les brinde, esto con un andamiaje más centrado en cuanto a la realización de los trabajos, tomando en cuenta también sus necesidades, involucrándolos en las diversas actividades haciéndolos sentir parte de las sesiones de clase, en las cuales ellos salgan a flote en todas las actividades que realicen, estos alumnos cabe mencionar qué son un tanto distintos en algunos aspectos aunque coinciden en el ver a la asignatura como aburrida y tediosa en la cual no desarrollarán un conocimiento que sea productivo y significativo para su vida cotidiana.

Un aspecto fundamental en el cual recae el desenvolvimiento del alumno es el contexto ya que si bien tiende a favorecer en algunas ocasiones es dependiendo de la actividad a desarrollar se ve el involucramiento de la sociedad, esto nos mostrara que qué tipo de alumno vamos a tener puesto que en ocasiones hay ciertos tipos de riesgo que no permiten que haya un buen resultado académico en el alumno, ya que las situaciones en las cuales se encuentran involucrados perjudica un tanto del trabajo académico al igual que el desarrollo de una identidad.

Cabe mencionar que con estos alumnos se trabajó más el aspecto de la inteligencia emocional, ya que durante ya un largo tiempo se tuvo un enfoque centrado en lo cognitivo, dejando de lado lo que cada alumno siente, enfocándose meramente en la adquisición de conocimientos de cada asignatura. El termino de Inteligencia Emocional se asoció a “la forma de inteligencia social que implica la habilidad de dirigir los propios sentimientos y emociones y los de los demás, saber discriminar entre ellos y usar esta información para guiar el pensamiento y la propia acción” (Salovey & Mayer, 1990) estos alumnos tienen grandes problemas cada uno y estos se puede notar que son de índole emocional.

Para dar un panorama más amplio de lo que se trabajó se darán las características más importantes y sobresalientes de cada uno de estos guerreros esto para conocer los aspectos en los cuales se ven involucrados y este cómo es que perjudica su desarrollo académico cabe resaltar que para este estudio se estuvieron poniendo en tela de juicio diversas estrategias que permitieran valorar y analizar los diferentes estilos de aprendizaje de cada uno.

Cabe mencionar que se realizaron 4 periodos de prácticas con una duración de 4 semanas en las cuales se pudo observar el comportamiento y la actitud hacia el trabajo por parte de los guerreros.

Durante la primera jornada de observación, se pudo llegar a la conclusión de que se tendría que apoyar de manera personal a estos cuatro alumnos con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo. La segunda jornada se comenzaron a implementar los juegos de simulación en algunas de las sesiones de clases, en las cuales se diseñaron estrategias por ejemplo la realización de un reallly de conocimientos en el cual los guerreros participaron de manera conjunta con sus compañeros permitiendo tener un acercamiento entre ellos. De igual manera se implementó la estrategia “Encuentra el tesoro” abordando el tema “piratas y corsarios en el golfo de México” se conformaron equipos en los cuales los guerreros fueron los líderes, con el objetivo de que el acompañamiento fuera benéfico la docente en formación colaboro con cada uno de los equipos, cabe mencionar que los juegos implementados fueron para todos, pero principalmente se enfoca en los guerreros, aumentando su participación dentro de la asignatura ya que anteriormente no lo hacían. En la tercera jornada se elevó gradualmente el trabajo puesto que las participaciones eran de manera frecuente, con el objetivo de que la relación entre el grupo fuera mejor y al igual que el aprendizaje no quedará en unos cuantos. Se diseñaron actividades grupales para promover un ambiente de trabajo adecuado, por ejemplo, la resolución de crucigramas, dar respuesta a cuestionamientos de manera colaborativa, la implementación del “cubo preguntón” etc. En el cual hubiera un desenvolvimiento por parte de todos, logrando un aprendizaje colaborativo, cabe mencionar que en algunas ocasiones había ciertas molestias en esta forma de trabajo, debido a que los equipos de trabajo eran organizados por la docente en formación con el objetivo de insertar a los guerreros dentro de un equipo

adecuado, se notó que aun y con las pequeñas inconformidades la relación entre ellos fue aumentando, esto favoreciendo el aprendizaje y su autoestima. Dentro de la cuarta jornada la relación entre el grupo era más afectiva, antes de la propuesta uno de los guerreros era distancia al trabajo puesto que al realizar actividades grupales no se relacionaba con tus compañeros, posterior a ello se notó un cambio gradual puesto que ahora se involucraba con sus compañeros.

Se mostrarán los datos de cada uno de los alumnos mediante las siguientes acotaciones:

 Atzy

 Leo

 Mar

 Chris

Con el objetivo de describir más a fondo el proceso tanto de observación, análisis e investigación al cual se enfrentó la docente en formación, se describen sus rasgos más representativos al igual que se analiza el proceso de aprendizaje al cual fue sometido cada uno de los adolescentes muestra.

Guerrera Atzy

Ella es una adolescente de 14 años de edad, la cual está en la etapa de Exploración de la Identidad vs difusión de la identidad (Erikson, 1950), se encuentra en una situación de no ver a la escuela como prioridad ya que está más centrada en el querer cuidar a sus pequeños hermanos, esto es porque los padres trabajan, esto repercute un tanto en el desenvolvimiento personal y socio afectivo con otros individuos ya que se centra en realizar las actividades sin encontrar el fin o el objetivo de cada actividad es decir realiza los trabajos por realizar no teniendo un orden y tampoco adquiriendo un conocimiento gradual que se vea reflejado en las diversas áreas académicas, influido quizá por la falta de autoridad en la cual se encontraba.

La relación familiar que sostenía esta adolescente era distante puesto que ambos padres trabajaban para poder adquirir ingresos, eso tenía como consecuencia que la mayor parte del tiempo estuviera sola lo que podría repercutir en situaciones de riesgo para ella. Al momento de informar al tutor que se trabajaría con la alumna se notó un tanto el descontento, ya que mencionaba que no necesitaba un apoyo extra ya que era autónoma en las acciones que realizaba.

Cabe mencionar que en las primeras prácticas antes de la implementación de la propuesta no realizaba las actividades y si las hacían no tenían orden y coherencia lo que tornaba en un aprendizaje no significativo, el cual solo duraba un poco y a la siguiente sesión ya se había olvidado.

El promedio en la asignatura de historia era de 6.3 dándonos una cifra un tanto alarmante ya que mediante entrevistas con la docente titular mencionaba que la alumna “no tenía nociones históricas desarrolladas” por lo tanto iba a ser un difícil poder potencializar el aprendizaje en ella.

Durante la aplicación de la propuesta esta alumna llamó la atención de una manera drástica puesto que ella misma pedía que las clases no fueran aburridas y tediosas ya que de esta manera no trabajaría y no podría alcanzar el conocimiento que se esperaba, esto llamó la atención de la docente en formación puesto que era más que claro que no era tanto que la alumna no entendiera, sino que no tenía una motivación previa.

Mediante la implementación de esta propuesta la adolescente destacó en la realización de una actividad en equipos en la cual respondieron preguntas acerca de los temas “Nueva España y sus relaciones con el Mundo” en la cual fue capitana de un equipo teniendo que responder preguntas para poder avanzar al siguiente nivel donde sus compañeros la relevarían esto logró desarrollar habilidades cognitivas y de interpretación esto resultó llamativo e interesante debido a que no era tan fácil que ella participara de manera activa al igual que lograra integrarse con algunos de sus compañeros (Díaz, 2020).

Mediante la aplicación de los juegos de simulación esta guerrera logró elevar su autoestima, ya que a través de la motivación que la docente le dio se le notó más empática

con sus compañeros, adquirió conocimientos graduales lo cual le permitió participar de manera activa en las actividades realizadas, buscando ser protagonista en su aprendizaje.

Guerrero Leo

Este alumno tiene características muy específicas es un niño que es aislado, no habla con otros compañeros, realiza trabajos de manera individual, aunque sean en equipo, participa poco y sobre todo tiene un pequeño desfase en los conocimientos históricos ya que no ha definido de manera clara la división de la historia esto quiere decir que no ha desarrollado de manera concreta las nociones históricas que se pretende en el plan de estudios 2011 (SEP, 2011).

Este caso llama la atención aún más puesto que no socializa con nadie esto hace que el trabajo sea un poco más difícil, esto es un gran problema puesto que es un blanco fácil para caer en situaciones de riesgo como la reprobación, el aislamiento y que por ende no permitan que él mismo vaya adquiriendo nuevos conocimientos al igual que en cierto modo sea víctima de bullying, es por ello que en la implementación se buscó que socializará más con otros alumnos de tal manera que esto le permitiera seguir construyendo una comunicación más fluida, de igual manera se pretendió que él fuera el líder con el objetivo de que se diera cuenta que tiene mucho valor dentro del aula y que no es el niño tímido y callado sino que es más fuerte de lo que él piensa, que puede contribuir a realizar grandes cosas y que los mismos alumnos se den cuenta que pueden lograr ser lo que ellos quieran.

La relación familiar que se tenía será adecuada puesto que a pesar que los padres trabajaban, estaban constantemente con el guerrero, esto se vio reflejado al momento de informar al tutor que se implementaría una nueva forma de trabajo, en la cual se buscaba que se relacionara más con sus compañeros. La situación económica en la que se encontraba adecuada, esto permitía que cumpliera algunos materiales solicitados.

Mediante la aplicación de la propuesta el cambio fue progresivo puesto que en un principio daba participaciones y hablaba muy bajito esto no contribuyó mucho al desarrollo académico posteriormente a ello en las sesiones de clase el alumno ya mostraba un mayor

interés, participaba más activamente y se veía reflejado qué ya tenía cierta noción histórico, el promedio que este alumno tenía era de 6 gradualmente va elevando.

La actividad en la cual destacó fue al hablar del tema “El porfiriato y la Revolución mexicana” en la cual se realizó un crucigrama de manera grupal, en la que por parejas tenían que dar respuesta a un cuestionamiento que sería utilizado para resolver dicho crucigrama.

El alumno participó de manera activa, mostrando un avance significativo puesto que lo caracterizaba era una participación muy baja, se pudo notar que tiene mejor comunicación con el grupo, es tomado en cuenta para realizar actividades el cambio gradual fue en el desarrollo de nociones históricas ya que ahora es más empático con los sujetos con los que se desarrolla (Diaz, 2020).

En este Guerrero se notó un cambio gradual puesto que de no participar pasó a ser protagonista de su aprendizaje, dando así un giro radical en su autoestima, se observó más colaborativo en las actividades realizadas, de igual manera logró desarrollar empatía con sus compañeros puesto que al realizar algunos cuestionamientos hacia algún compañero en específico buscaba a auxiliarlos para poder responder la pregunta.



Guerrero Mar

Este alumno es trabajador pero tiene un gran problema ve a la escuela como un ambiente en donde no aprenderá nada, él trabaja al salir de la escuela lo que repercute en su aprovechamiento académico ya que cree que ya esa preparado para la vida, es por ello que ve a la escuela como un lugar sin interés en este contexto se ve desarrollado un gran problema ya que le da más peso al trabajo que a cualquier otra cosa él piensa que tiene la vida ganada, ya que cree que los padres van a hacer su sustento a la vida.

El alumno también cuenta con características de indisciplina lo que perjudica un tanto el desarrollo académico puesto que se dedica gran parte de las sesiones a estar de pie, hablar con sus compañeros y un tanto hasta gritar dentro del aula esto ha venido perjudicando no sólo en la asignatura de historia sino en las diversas asignaturas ya que los

maestros siempre se quejan de que no realiza las actividades, y de la forma de entregar cuando llega a cumplirlas, no dándose cuenta que está en una etapa de diversos cambios en los cuales necesita mayor apoyo en lugar de quejarse por el comportamiento de este.

La relación familiar de este Guerrero es un tanto difícil puesto que los padres no están al tanto del alumno, esto repercute en el aspecto emocional, al momento de solicitar la presencia del tutor para informar que se trabajaría de manera directa, no se recibió una respuesta favorable ya que no asistió llama lo que se le hizo.

Este alumno realiza las actividades por rutina lo que lo caracteriza es que, aunque lo hace por hacer adquiere conocimientos que quedan plasmados no sólo en el cuaderno sino a la hora de explicar oralmente esto cumple con algunas perspectivas de lo que pretende la propuesta, a la hora de realizar los juegos en los cuales él es el líder es un tanto penoso esto perjudica un poco ya que no permite que haya un desenvolvimiento en él.

Este alumno como ya se mencionó tiene grandes problemas cognitivos y emocionales lo que dificulta que se realicen actividades innovadoras, mediante la implementación de actividades que fueran acordes a las necesidades de este alumno se logró que participara de manera activa en el tema “La clase obrera y la nueva clase media” puesto que participó en la realización de una representación en la cual tenía que ponerse en el lugar de Porfirio Díaz, en ella tenía que dar una solución al salario que se daba a las clases sociales. El resultado de esta actividad fue positivo hasta el momento de la actividad individual, donde la calidad de su trabajo disminuyó puesto que se negó a realizar la actividad, por lo cual se implementó una nueva estrategia en la cual debía dar una respuesta oral a la actividad dejada en ese momento, esto fue con el objetivo de complementar ambas actividades logrando así el desarrollo de una comprensión, empatía histórica y un aprendizaje significativo (Diaz, 2020).

Este Guerrero tuvo sus dificultades, puesto que en ocasiones se mostró indiferente aún y con la motivación implementada por la docente en formación. Posteriormente a ello se pudo observar que las actividades lograron despertar empatía con sus compañeros, realizando las actividades de manera respetuosa y colaborativa, de igual manera se percibió

una mejora en la autoestima, esto debido a que se le reconocía grupalmente cuando realizaba las actividades, mostrando a todos que era capaz de aprender por sí mismo.

Guerrero Chris

Este chico cuenta con problemas emocionales un tanto fuertes ya que se encuentra inmerso en un contexto difícil, dónde se encuentra en situaciones de riesgo muy fuertes el alumno tiene vicios que repercuten en su aprovechamiento académico esto hace que él vea la escuela como un tormento y no como un apoyo de tal manera que falta demasiado a clases prefiere estar en casa donde no hay un adulto que esté a cargo de él, es por ello que el alumno busca encajar en un grupo de alumnos los cuales se dedican a realizar cualquier tipo de actividad que no tenga que ver con la escuela, esto perjudica de manera gradual el aprendizaje de él y de los otros alumnos.

La relación familiar de este Guerrero es disfuncional ya que los padres están separados, viviendo el alumno sólo con la madre, y está trabaja mayor parte del tiempo, dejando sólo al alumno lo que repercute en el aspecto emocional, al momento de informar sobre el trabajo que se realizaría con él la madre asistió, pero el alumno no, a lo cual fue una sorpresa para ella puesto que se dio cuenta que el alumno faltaba recurrentemente a clases. La situación económica y emocional estaba muy mal.

Este alumno desarrolló un conocimiento un tanto más complejo puesto que lo que él requería era desarrollar la noción de la empatía ya que lo que él mencionaba en diversas ocasiones era el ponerse en el lugar del otro para así poder entender el porqué de las acciones que realizaba, con la aplicación de la propuesta se empezó a ponerlo a él al centro de la actividad esto haciéndolo sentir parte de la sesión de clases, para lo cual costó trabajo puesto que el sentía que la docente en formación era su opresora de tal forma que realizaban las actividades sin un objetivo y sólo por hacer.

Se trabajó de manera activa en la sesiones en las que asistía ya que cabe mencionar que este alumno faltaba bastante lo cual era resultado de no ver a la escuela como prioridad, la implementación con este alumno se centró más en actividades kinestésicas lo que hace referencia a que este alumno aprendía manipulando ciertos instrumentos, en su caso destacó

en las actividades donde dibujaba es por ello que se solicitó hacer un Facebook histórico con la finalidad de que fuera desarrollando habilidades motrices

El adolescente dio un giro muy grande a la hora de implementar dibujos en los cuales se demostrará y se ligará el pasado y el presente destacando de una manera gradual lo que benefició completamente el desarrollo de nuevos conocimientos y habilidades en él (Díaz, 2020).

Lo que se buscó con este Guerrero fue que elevará su autoestima puesto que era lo que repercutía dentro de su aprendizaje, se observó que al momento de realizar alguna actividad se mostraban más atento y participativo, retenía los conocimientos y los ponía en práctica, desarrollo empatía con sus compañeros especialmente con otro de los guerreros, ambos buscaron colaborar más con sus demás compañeros, en algunas ocasiones se mostraba indiferente esto debido a la situación en la cual se encontraba con su familia, sin embargo salió a flote y desarrolló competencias que le permitieron socializar sus aprendizajes.

La propuesta no pudo ser terminada con este alumno ya que no volvió a la institución, teniendo como resultado una posible recaída, pero quizá con la ilusión de que puede ser digno de ser respetado y tomado en cuenta.

INFORMANTES CLAVE

Para la realización e implementación de esta propuesta se tomó un informante clave (Zlolniski, 2011) el cual mediante la observación del trabajo de sus compañeros, podía dar a conocer de qué manera habían trabajado y así constatar que el alumno iba elevando sus conocimientos sobre la asignatura, por cada uno de los guerreros con el objetivo de que ellos mismos fueran valorando el cambio progresivo en el actuar académico de estos, al igual que ellos fueron una pieza fundamental para el desarrollo de nuevas habilidades tanto para los guerreros como para ellos.

Cabe mencionar que para esta estrategia de observación se utilizaron algunas estrategias del método etnográfico en el cual su principal objetivo es conocer y aprender el modo de vida de un grupo de personas (Gidens) en este caso de los "Guerreros". Esto permitió una observación indirecta de estos alumnos durante ciertos períodos, resaltando la observación como principal instrumento de valoración. La idea era ver, y de alguna manera colaborar informando constructivamente sus reacciones y actitudes ante las actividades propuestas por la docente en formación.

Permite interpretar las acciones del grupo de personas, dándole respuesta al qué hace y por qué lo hace llegando así a tener un amplio panorama para poder seguir apoyando y reforzando su integración.

Esta técnica tiene las siguientes características y finalidades.

1. Se aborda el objeto de estudio con miras a comprender e interpretar una realidad que interactúa con un contexto más amplio con la finalidad de obtener conocimientos y planteamientos teóricos más que de resolver problemas.
2. Se analiza e interpreta la información encontrada en el campo tanto la verbal como la no verbal con el objetivo de comprender lo que hacen dicen y piensan al igual que interpretan su mundo y lo que acontece en él.

3. Este tipo de estudios recoge una visión global del ámbito social estudiado desde distintos puntos de vista es decir un interno y un externo al igual que la interpretación del propio investigador.

Todo tipo de investigaciones tienen sus metodologías en este caso con los Guerreros se llevó a cabo una exploración interactiva es decir la observación, esa fue desde dos visiones distintas la del informante clave y la de la docente en formación con el objetivo de poder tener un mejor panorama del trabajo que se realizó y éste como provocó un aprendizaje significativo en el Guerrero. Cabe mencionar que al igual se implementaron documentaciones en el diario de la docente en formación y en el cuaderno circulante en el cual trabajaron estos alumnos esto para tener una mejor comprensión del proceso evolutivo del aprendizaje

Estos alumnos fueron tomados de la siguiente manera, se buscó que fueran un tanto amigos de los Guerreros, esto tuvo una pequeña dificultad ya que dos de ellos eran retraídos y no congeniaban con sus compañeros esto tuvo un poco de adversidades puesto que en primera instancia no se cumplía con el objetivo de observar, valorar y analizar el logro de cada uno de ellos.

Mientras tanto con los otros dos alumnos que sí congeniaban con los integrantes del grupo se tuvo una dificultad al ver que los alumnos clave no apoyarían de manera negativa al desarrollo de las habilidades y conocimientos de ellos puesto que por ser compañeros y amigos se evaluarán de manera positiva, aunque no se desarrollará un conocimiento general.

Estos alumnos fueron de gran apoyo para recabar la información de cada uno de nuestros Guerreros, puesto que además de valorar el trabajo eran impulso de los mismos para poder adquirir y desarrollar nuevas habilidades que se vieron reflejadas en su actuar educativo. Cabe mencionar que estos alumnos fueron desarrollando igualmente nuevos conocimientos y habilidades logrando entre sí un aprendizaje gradual y significativo que se veía reflejado en la calificación general de la asignatura.

El trabajo realizado fue de manera conjunta formando una interacción de los aprendices con la docente de tal manera que la participación guiada fue de mayor eficacia, teniendo como resultado que el proceso de aprendizaje fuera más notorio no solo en los tres alumnos sino de manera grupal ya que al final se pudo notar un aprendizaje gradual y significativo en las sesiones de clase.

La manera en la cual fueron evaluados fue mediante una autoevaluación en la cual los Guerreros tomaron conciencia de su proceso de aprendizaje y valoraron qué fue lo que aprendieron dentro de las sesiones de clase. A través de una coevaluación por parte de los informantes clave se valoró el aprendizaje de cada uno de los guerreros, los cuales daban a conocer si habían alcanzado a su parecer los aprendizajes esperados en la sesión de clase, cabe mencionar que esto fue una alternativa diseñada precisamente para hacer que el Guerrero se sintiera parte del grupo. De igual manera se implementó una heteroevaluación en la cual se solicitó la participación de los padres, resto en uno de los casos permitió un mayor acercamiento al estudiante, puesto que se logró captar el interés del tutor hacia el mismo.

Al trabajar en equipo se diseñó una rúbrica que permitió analizar el nivel de desempeño de todos los alumnos sin dejar de lado el objetivo central de la propuesta es decir el desarrollo de aprendizaje significativo en los guerreros.

Cabe mencionar que los tres tipos de evaluación pasados se analizaron detalladamente, con el objetivo de poder tener un panorama amplio al conocer los logros alcanzados de cada uno de estos.

LLEGADA AL ÉXITO

En este apartado se dará cuenta de los logros y áreas de oportunidad a las que se llegó tras la implementación de la propuesta, si bien es cierto que hay acciones positivas también hay negativas esto tiende a poder valorar el trabajo de los “guerreros” y de la docente en formación.

Es de suma importancia dar cuentas claras para así poder ver la viabilidad tras la implementación de los juegos de simulación dentro del aula ya que muchas veces no son tomados como un referente adecuado puesto que se piensa qué puede haber un desastre o una pérdida del control en el aula.

Logros

El desarrollo de nociones históricas en estos 4 adolescentes fue notorio puesto que trabajaban de manera activa y gradual lo cual se vio en las sesiones de clase, en todas las actividades que realizaban participaban, dejando de lado que fueran los niños excluidos en las sesiones. Esto se pudo valorar durante la segunda tercera y cuarta jornada de prácticas.

El trabajo desarrollado con cada uno de “Los guerreros” dio frutos, en algunos casos se logró que se destacara su trabajo y que las nociones históricas que se buscan desarrollar en el alumno se vieran reflejadas dentro de su actuar educativo dentro y fuera del aula, sin embargo, así como hay éxito hay áreas de oportunidad en las cuales se debe de redoblar el esfuerzo puesto que en otros casos se pudo percibir que había un grado de desapego al aprendizaje debido a que la motivación dada dentro del aula por la docente no era suficiente y en los hogares no la encontraban por parte de la familia esto repercutió en el autoestima del Guerrero.

Esta propuesta pudo cumplir los retos a los cuales se enfrenta la enseñanza de esta asignatura, ya que el enseñar historia es difícil por tantos datos, es por ello que mediante los juegos se facilitó la comprensión y el desarrollo de nuevas habilidades y competencias para el alumno estas entradas en la resolución de ciertos problemas de la vida cotidiana. Estas cumplen con los propósitos del plan de estudio 2011 ya que se logró que el alumno

sea crítico analítico y reflexivo ante los sucesos históricos y los cambios constantes que se dan en la historia. (SEP, 2011)

Las nociones y constantes de la historia también fueron puestas a prueba, ya que en todo el proceso se buscó un desarrollo constante que beneficiara en los aspectos cognitivos de los 4 alumnos, de tal manera que todo esto tuviera relevancia en el aprendizaje cotidiano.

Áreas a fortalecer

Un factor importante fue la participación de los padres en la implementación de dicha propuesta puesto que no había una interacción entre alumno-padre-maestro, dejando claro que no había un interés por el aprendizaje significativo de sus hijos lo cual dificultaba aún más el trabajo a realizar.

Un alumno de los cuatro que estaba dentro de la propuesta tramitó su baja, dejando atrás todo el proceso de investigación realizada al igual que sus aprendizajes, esto es un factor negativo puesto que a pesar de todas las estrategias desarrolladas para evitar que esto pasara no hubo respuesta clara.

El apoyo que se le debe de brindar a estos guerreros es centrarse más en el ámbito emocional, puesto que si bien es cierto el conocimiento puede formar personas exitosas sin embargo para que esto se logre tiene que haber un deseo por querer sobresalir, de qué sirve una cabeza llena de conocimiento si no se puede expresar por falta de sentimientos o de no saber los demostrar.

No se pudo concluir con la propuesta en el tiempo esperado debido a las situaciones de la pandemia en las cual nos encontramos, esto perjudicó directa y radicalmente el trabajo con los alumnos ya que, aunque se implementaron diversas estrategias para poderlo tener de seguir desarrollando conocimientos no hubo una respuesta muy favorable, dejando claro que el avance que se había logrado pudo haberse consolidado con un poco más de tiempo.

CONCLUSIONES

Con la finalidad de destacar el alcance de esta propuesta, se expresan a continuación las siguientes ideas que concluyen como una reflexión sobre lo realizado; estos guerreros dieron nuevas experiencias a la docente en formación, ya que le enseñaron que el trabajo constante y la motivación para seguir adelante pueden ser el impulso que se necesita para llegar a ser grandes, dejando de lado que solo el estudiante con el mejor promedio tiene un destino exitoso, y que el alumno con el peor promedio no puede llegar a hacer nada.

Los juegos de simulación favorecen el aprendizaje de manera activa ya que permiten la interacción de uno o más miembros del grupo para cumplir con algunas actividades. Esto es mediante la motivación que el docente promueva en el grupo en este caso con los Guerreros, el diseño y aplicación de actividades fue acorde a los estilos de aprendizaje puesto que estos fueron un detonante para el cumplimiento del desarrollo académico.

Los juegos de simulación favorecieron el aprendizaje de manera significativa, puesto que se diseñaron y realizaron estrategias llamativas plasmadas dentro de la planificación didáctica todas ellas centradas para estos Guerreros con las cuales se despertó el interés del grupo en general, permitiendo así una mayor interacción entre los guerreros y sus compañeros. Recuperaron espacios “reales” para ser oídos a través de la interacción que provocaban los juegos de simulación.

La implementación de esta propuesta colaboró en erradicar algunas de las características negativas de estos cuatro alumnos, puesto que lo que era apatía, desinterés y enojo se convirtió en búsqueda por integrarse a hacia sus compañeros, al igual que favoreció en desarrollar aprendizajes más completos, los cuales se pudieron observar en las diversas actividades implementadas con las cuales se valoró el progreso de cada uno de ellos. De hecho, el grupo también aprendió a reconocer estos compañeros y se pudo visualizar la posibilidad de integrarlos en un clima de aceptación, colaboración y respeto. Aunque la propuesta fue dirigida a los Guerreros, el grupo recibió también el beneficio de recuperar elementos que por mucho tiempo sufrieron del olvido.

Se puede decir que, aunque todos los adolescentes son distintos, tienen una característica que los caracterizan de manera general, la cual fue que con la motivación correcta pueden desarrollar habilidades y destrezas que le sirvan para la vida. Los instrumentos que se requirieron fueron gestionados por la docente en formación con el objetivo de brindar un apoyo significativo dentro de este proceso, cabe recalcar que se dejó de lado el protagonismo de la misma poniendo al centro al alumno.

Mediante la implementación de los juegos de simulación se pudo percibir que las nociones y constantes históricas que establecen los planes y programas se cumplieron, de igual manera que estas se vieron reflejadas dentro y fuera del aula, así como en el entorno en el cual se desarrollan. Se puede decir que el enfoque de la historia igualmente fue cumplido, ya que se formaron alumnos críticos y reflexivos ante las situaciones de la vida cotidiana.

Las nociones y constantes históricas que promueven los planes de educación secundaria fueron cumplidos, y esto se vieron reflejados dentro del actuar educativo de cada uno de los guerreros de grupo puesto que se involucraban más en las actividades realizadas en las sesiones de clase, esto de manera activa, se mostraron motivados al relacionarse con sus demás compañeros, hubo una empatía con los acontecimientos del pasado al igual que con los sujetos históricos, buscando una relación entre pasado-presente para la comprensión de lo que en la actualidad.

Esta implementación permitió a la docente en formación adquirir nuevos conocimientos y habilidades, ya que pudo desarrollar la capacidad para observar con mayor detenimiento los rasgos de los adolescentes que se encuentran en riesgo provocado por la discriminación, el abuso, la indiferencia, el atropello y diversas formas de bullying que muchas veces se acostumbra a ver y a vivir.

REFERENCIAS

- Agatón, M. (2020) *Entrevista de la asignatura*. Historia de México
- Altamira, R. (1997) *La enseñanza de la Historia*. Madrid: AKAL
- Bruner, J. S. (1997), *Pedagogías de uso común, en The Culture of Education, Mónica Utrilla (trad.)*, Cambridge: Harvard University.
- Chemizo Sánchez, R., & Fernández Torres, M. (2013). *Nuevos métodos de integración en el aula y el espejo virtual: glosario y juego de rol*. *Historia y Comunicación Social*, 18 (Esp.Dic,)753-764.
- Cole, M. (1985) *The zone of proximal development: "Where culture and cognition create each other"*. En. J.V. Wertsch (comp), *Culture, communication, and cognition: Vygotskian perspectives*. Cambridge University Press
- De la Torre, S., & Barrios, O. (2000). *Estrategias didácticas innovadoras. Recursos para la formación y el cambio*. Barcelona: Octaedro
- Díaz, C.G. (2020). *Diario de campo*. México
- Dolors, M. M. (1999), *La simulación y la representación de la realidad, en estrategias de simulación*. Barcelona, España: OCTAEDRO UNIVERSIDAD.
- Gardner, H. (1985), *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de cultura Económica.
- <https://expolitio.wordpress.com/2014/04/14/aprendizaje-basado-en-juegos-game-based-learning/>
- <http://latarjea.blogspot.com/2012/07/conceptos-y-tipos-de-juegos-de.html>
- <https://www.psyma.com/company/news/message/la-etnografia-como-herramienta-en-la-investigacion-cualitativa>
- <https://psicologiamente.com/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson>

Huitzinga, J. (1972) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza/Emece

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2015), *Sistema de Apoyo para la Planeación del PDZP*, Atenco, información de la localidad.

Meece, J. (2000), *Desarrollo cognoscitivo: las teorías de Piaget y Vygotsky y desarrollo cognoscitivo de las teorías de procesamiento de información y las teorías de inteligencias*. En secretaria de Educación Pública (Ed.), *Desarrollo del niño y del adolescente: Compendio para educadores* (100-192). México: SEP.

Plá, S. (2005), *Aprender a pensar históricamente. La escritura de la historia en el Bachillerato*. México: Plaza y Valdez

Prats, J. (2001). *Hacia una definición de la investigación en didáctica de las ciencias sociales*. En AA.VV: *Congreso Nacional de didácticas específicas. Las áreas curriculares en el siglo XXI*. Granada 1,2 y de febrero de 2000: Grupo editorial universitario

Secretaria de Educación Pública SEP. *Plan de estudios 2011. Educación Básica*. México. DF. 2006.

Secretaria de Educación Pública SEP. *Plan de estudios 1999. Licenciatura en educación secundaria*. México, DF. 1999.

Secretaria de Educación Pública (1999), *Orientaciones Académicas para la Elaboración del Documento Recepcional*. México: SEP.

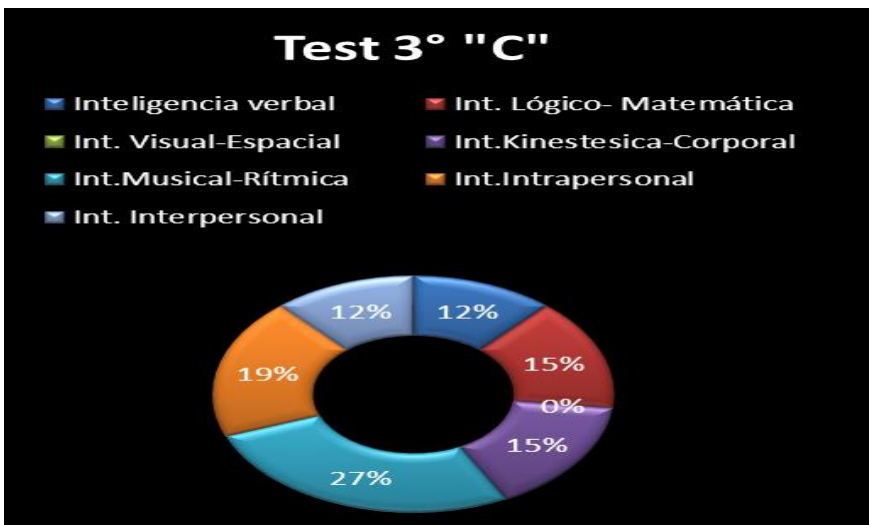
Secretaria de Educación Pública SEP. (2011), *Características del plan se estudios 2011, Educación*, en *Plan de estudios 2011*. Educación Básica. México, DF: SEP.

Taylor, J.L. (1993). *Guía de simulación y juegos para la educación ambiental*. Madrid: Ediciones de Catarata.

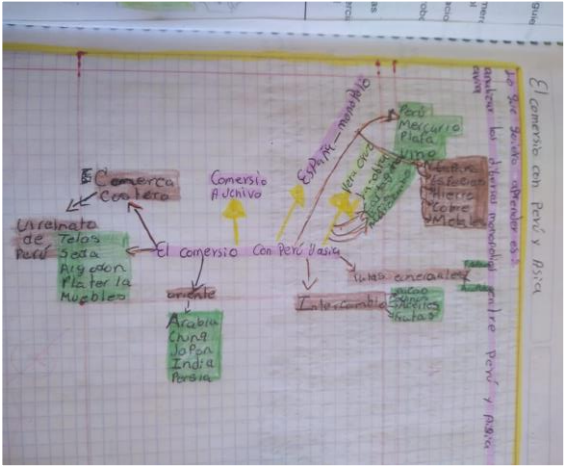
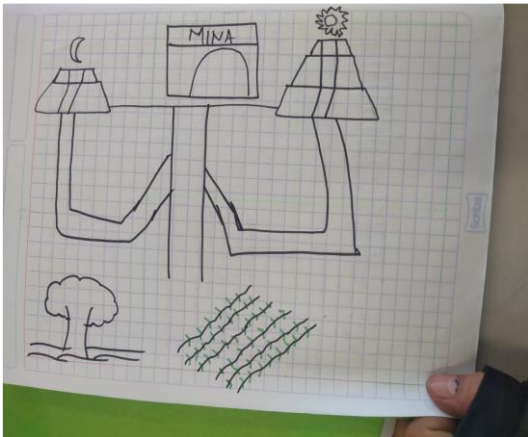
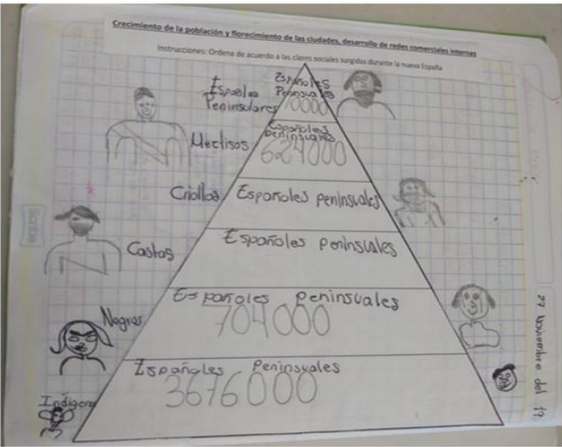
Vygotsky, L.S (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge. MA: Harvard University.Preess

Wood, C.M. (2003). *The Effects of Creating Psychological Ownership Among Studens*.

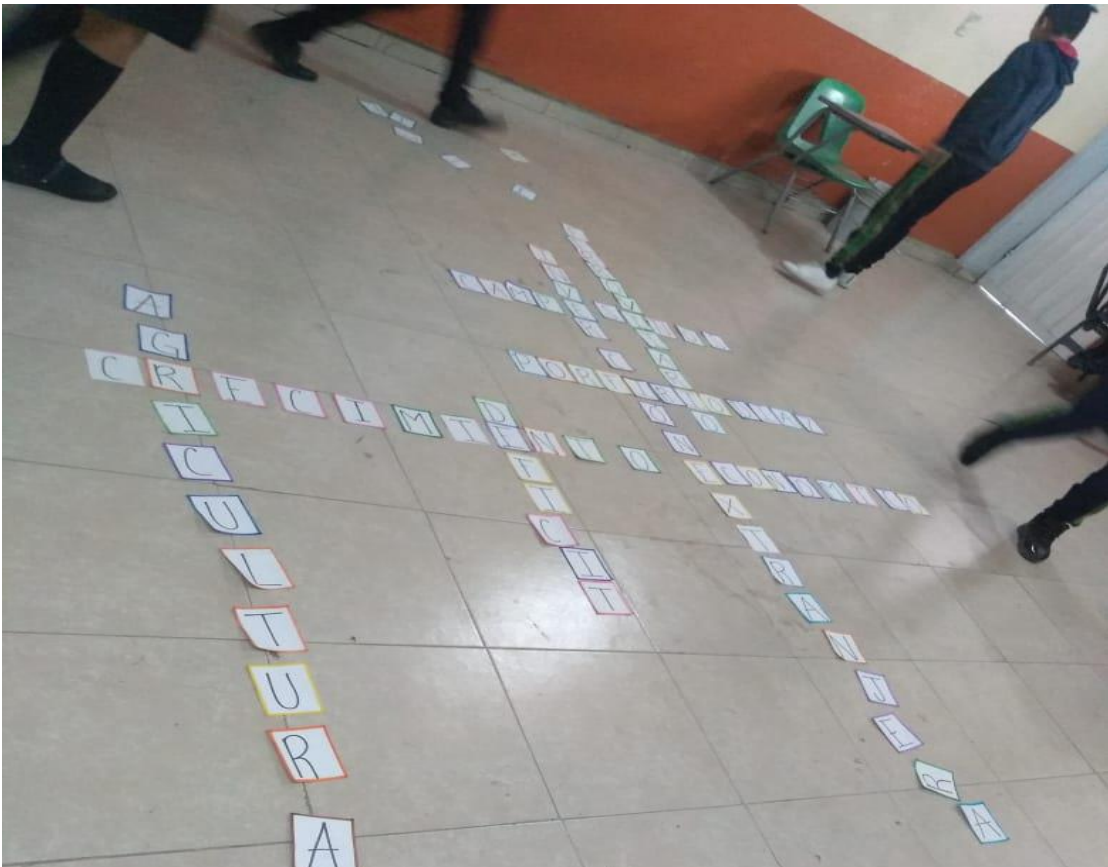
ANEXOS



Anexo 1. Test de inteligencias múltiples de Howard Gardner



Anexo 2. Trabajos previos de "los guerreros" a la implementación de la propuesta



Anexo.3 Materiales utilizados en los juegos de simulación

Escuela Secundaria General Federalizada N° 134 "Acnecomac" Clave ES-354-134 C.T. 15DES0242P			
Título de la asignatura: Clara Santiago Buendía			
Docente en formación: Cinthya Guadalupe Díaz Galván			
Asignatura: Historia de México	Grado: 3°	Grupo: "C"	Fecha: jueves V-III-MMXX
Turno: Matutino	N° Sesión: 1	Horario: 11:30-13:10	Tiempo: 100 minutos
PROBLEMA COGNITIVO Falta de comprensión en los diversos temas de historia de México.	PROBLEMA CONTEXTUAL ¿Los alumnos interactúan de manera activa dentro de la creación de la Historia?	COMPETENCIAS <ul style="list-style-type: none"> Manejo de información histórica Comprensión de tiempo y espacio Formación de una conciencia histórica para la convivencia. 	
BLOQUE III Del México independiente al inicio de la Revolución Mexicana (1821-1910)			NOCIONES <ul style="list-style-type: none"> Ubicación temporal y espacial Continuidad y cambio
TEMA La restauración de la República y el Porfiriato			
SUBTEMA La paz porfiriana y la centralización del poder			
APRENDIZAJE ESPERADO Analiza la multicausalidad del desarrollo económico de México y sus consecuencias sociales a finales del siglo XIX y principios del siglo XX.		APRENDIZAJE DE LA SESION Identificar las principales características de la restauración de la República y el porfiriato.	
ACTIVIDAD "Todo era paz"			
SABERES QUE SE MOVILIZAN			
SABER CONOCER <ul style="list-style-type: none"> Elección Porfirio Díaz Efectos Inestabilidad Movilizaciones Paz Garantías individuales Ejército Auge Dictadura 	SABER HACER Identifica mediante la creación de un mapa conceptual las principales características del tema dando mayor énfasis en las causas y consecuencias con la finalidad de lograr una mayor comprensión	SABER SER <ul style="list-style-type: none"> Valorar la serie de cambios producidos y estos como influyen en nuestros días. Desarrollar una empatía histórica con los sucesos del pasado para así poder compararlos con la actualidad. 	
ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Análisis de información	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Mapa conceptual	ACTIVIDADES PREVIAS <ul style="list-style-type: none"> Pase de lista Escribir fecha y tema, aprendizaje esperado. 	ACTIVIDADES PERMANENTES <ul style="list-style-type: none"> Disciplina Participación

SECUENCIA DIDACTICA			
INICIO 20 min Se realizará la presentación de una plantilla de Facebook histórico en la cual se tendrán que ir verificando ciertos datos los cuales estarán incompletos de tal manera que al final se descubra el personaje del cual se hablará este será Porfirio Díaz con la finalidad de captar la atención y adentrar al alumno al tema y desarrollar el interés.	DESARROLLO 60 min Se socializará el tema para a partir de ahí realizar un mapa conceptual con los conceptos clave más importantes con el objetivo de desarrollar un aprendizaje más significativo. Se solicitará que "Los Guerreros" muestren su esquema con la finalidad de valorar su trabajo.	CIERRE 20 min Se realizará una sopa de letras con algunas palabras del tema con la finalidad de evaluar los conocimientos adquiridos en la sesión.	
EVALUACION <ul style="list-style-type: none"> Presentación (limpieza, margen y fecha) Sistematización (Orden y coherencia) Implementación (Análisis y Reflexión) Logros adquiridos (Expresión) SEMAFORO EVALUATIVO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rojo...5-6 ✓ Amarillo...7-8 ✓ Verde...9-10 	PRODUCTO ESPERADO <ul style="list-style-type: none"> Mapa conceptual Sopa de letras 	TRABAJO EXTRACLASE	
MATERIAL DIDACTICO		METOLOGIA Inductivo-deductivo	TRANSVERSALIDAD Formación Cívica y Ética.
COLECTIVO Papelógrafo	INDIVIDUAL Sopa de letras		
BIBLIOGRAFIA Carbajal Elizabeth, Reyes Alejandro y Avitia Antonio, "Historia de México II", ediciones editoriales Larousse, S.A de C.V.			
OBSERVACIONES			

Anexo 4. Planificación didáctica por sesión.

Guerrera Atzhy
Inf. Clave Sam

Autoevaluación			
Aspecto a evaluar	B	R	M
He progresado en mi aprendizaje	X		
Muestro interés en las sesiones de clase	X		
Participó activamente en mi desarrollo académico		X	
Relacionó lo aprendido en la sesión con la realidad.		X	

Coevaluación			
Aspectos a evaluar	B	R	M
Desarrolla las actividades durante la clase	✓		
Muestra un progreso en su aprendizaje	✓		
Participa acertadamente			✓
Comprende y relaciona lo analizado en las sesiones de clase			✓

Heteroevaluación			
Aspectos a evaluar	B	R	M
Se ha progresado en el desarrollo de nociones		X	
Participa en la construcción de su aprendizaje	X		
Relaciona el pasado-presente en las sesiones de clase		X	
Explica lo aprendido y se valora en la sesión el progreso		X	

Anexo 5. Evaluaciones de la guerrera Atzhy

Guerrero Leo
Inf. Clave Andy

Autoevaluación			
Aspecto a evaluar	B	R	M
He progresado en mi aprendizaje	X		
Muestro interés en las sesiones de clase	X		
Participó activamente en mi desarrollo académico		X	
Relacionó lo aprendido en la sesión con la realidad.		X	

Coevaluación			
Aspectos a evaluar	B	R	M
Desarrolla las actividades durante la clase	✓		
Muestra un progreso en su aprendizaje	✓		
Participa acertadamente	✓		
Comprende y relaciona lo analizado en las sesiones de clase	✓		

Heteroevaluación			
Aspectos a evaluar	B	R	M
Se ha progresado en el desarrollo de nociones		X	
Participa en la construcción de su aprendizaje	X		
Relaciona el pasado-presente en las sesiones de clase		X	
Explica lo aprendido y se valora en la sesión el progreso		X	

Anexo 6. Evaluaciones del guerrero leo.

Guerrero Mar
Inf. Clave Guille

Autoevaluación			
Aspecto a evaluar	B	R	M
He progresado en mi aprendizaje		X	
Muestro interés en las sesiones de clase		X	
Participó activamente en mi desarrollo académico		X	
Relacionó lo aprendido en la sesión con la realidad.		X	

Coevaluación			
Aspectos a evaluar	B	R	M
Desarrolla las actividades durante la clase		X	
Muestra un progreso en su aprendizaje		X	
Participa acertadamente		X	
Comprende y relaciona lo analizado en las sesiones de clase			X

Heteroevaluación			
Aspectos a evaluar	B	R	M
Se ha progresado en el desarrollo de nociones		A	
Participa en la construcción de su aprendizaje		A	
Relaciona el pasado-presente en las sesiones de clase		A	
Explica lo aprendido y se valora en la sesión el progreso		A	

Anexo 7. Evaluaciones del guerrero Mar

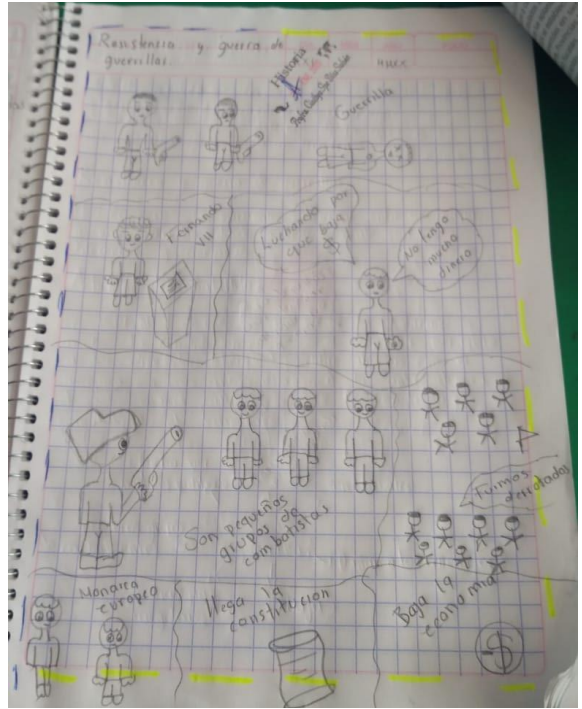
Guerrero Chris
Inf. Clave Rosy

Autoevaluación			
Aspecto a evaluar	B	R	M
He progresado en mi aprendizaje		X	
Muestro interés en las sesiones de clase		X	
Participó activamente en mi desarrollo académico		X	
Relacionó lo aprendido en la sesión con la realidad.		X	

Coevaluación			
Aspectos a evaluar	B	R	M
Desarrolla las actividades durante la clase			✓
Muestra un progreso en su aprendizaje			✓
Participa acertadamente			✓
Comprende y relaciona lo analizado en las sesiones de clase			✓

Heteroevaluación			
Aspectos a evaluar	B	R	M
Se ha progresado en el desarrollo de nociones		A	
Participa en la construcción de su aprendizaje		A	
Relaciona el pasado-presente en las sesiones de clase		A	
Explica lo aprendido y se valora en la sesión el progreso		A	

Anexo 8. Evaluaciones del guerrero chris.



Anexo 9. Actividades realizadas por los guerreros.

"2020. Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la Mujer Mexiquense".

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

Tulantongo Texcoco a 08 de Julio de 2020.

ASUNTO: Se autoriza Documento
Recepcional (Ensayo).

C. Cinthya Guadalupe Díaz Galván
PRESENTE.

Por este conducto la Dirección de la Escuela Normal de Texcoco a través de la Comisión de Titulación se permite comunicar a Usted que ha sido autorizado su trabajo de opción ENSAYO con el título:

- **Los juegos de simulación como estrategia de aprendizaje para la historia de México.**

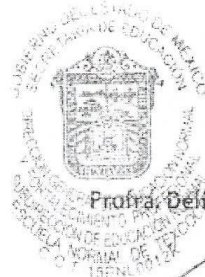
Implicando así continuar con los trámites necesarios de su Examen Profesional para obtener el grado de Licenciada en Educación Secundaria con especialidad en Historia.

Lo que se comunica para su conocimiento y fines legales conducentes.

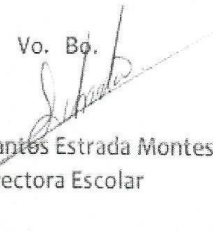
Atentamente



Dra. Juana Roque Pérez
Subdirectora Académica y
Presidente de la Comisión de Titulación



Vo. Bo.


Profra. Delfina Santos Estrada Montes de Oca
Directora Escolar

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL