



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



2021. “Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LOS CONTENIDOS DE HISTORIA DE MÉXICO

ENSAYO
QUE PARA SUSTENTAR EL EXAMEN PROFESIONAL
Y OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON
ESPECIALIDAD EN HISTORIA

PRESENTA
LITZY NOEMI ALVARADO HUERTAS

JULIO DE 2021.

ASESOR.

MTRO. MARTIN ARIAS SALAS

AGRADECIMIENTOS.

A mis papás

Porque siempre estuvieron apoyándome en todo y jamás dejarme sola cuando yo misma dudaba de mí, gracias mamá por desvelarte conmigo y esperarme hasta que terminará mis planeaciones y material didáctico porque a pesar de que te estabas muriendo de sueño aguantabas conmigo, gracias papá por siempre decirme qué si podía y siempre apoyarme en todo, porque cuando les decía que quería abandonar y que no estaba hecha para esta carrera ustedes me reafirmaban que si era lo mío, porque me aguantaron en todas mis facetas de este proceso y porque sé que son las personas que siempre estarán para mí. Los amo.

A mis hermanos

Gracias a cada uno de ustedes, Rosita, Alicia, Cesar, gracias por siempre estar apoyándome en todo momento, por ayudarme en cada material didáctico, por decirme que estrategias y actividades podían llamar la atención, por desvelarse conmigo y siempre confiar en mí, porque cada que yo dudaba de mi ustedes siempre me decían que lo iba a lograr y que yo era su ejemplo a seguir, por eso y más gracias. Los amo

A mis ángeles

A mis abuelitos Alicia y Pedro, gracias por cuidarme más de 10 años de mi vida y estar siempre conmigo, por enseñarme con el ejemplo que para cumplir los sueños se debe de luchar y jamás rendirse, estoy logrando algo que les prometí, que juré que iban a ver y lo harán. A mi padrino Rey, gracias por enseñarme y ser mi ejemplo de respeto en todo momento, porque sé que siempre confío en mí y está orgulloso de mí donde quiera que este, me dieron la lección de disfrutar la vida a cada momento. Me enseñaron todo menos a vivir sin ustedes. Con cariño, hasta el cielo

A mi amiga

Gracias Carol, por cada consejo brindado, porque cada que tenía dudas y crisis siempre has estado ahí para mí, porque siempre me has escuchado y me has demostrado tu apoyo en los momentos más difíciles que he pasado, gracias por estos años de amistad donde me enseñaste que la amistad es verdadera y si existe, vamos por más años. Te adoro

A mis maestros

Gracias a cada uno de ustedes por las enseñanzas que me dejaron y me han ido marcando en mi vida, por ese ejemplo que me han dado para llegar a ser una excelente profesional y por demostrarme su apoyo. Gracias a mi asesor Martín por siempre confiar en mí y darme esas palabras de aliento para lograr el objetivo de ésta última etapa de la licenciatura. Gracias maestra Vicky por abrirme las puertas de su salón y ser una excelente tutora, me llevó su ejemplo que le da a los adolescentes y como disfruta mucho su profesión.

Gracias

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
TEMA DE ESTUDIO.....	9
<i>Contexto Social</i>	11
<i>Contexto aúlico</i>	13
DESARROLLO DEL TEMA	20
<i>Los juegos y el proceso de enseñanza aprendizaje</i>	20
<i>¡Vamos a aprender de manera divertida!</i>	33
<i>Análisis de los procesos realizados</i>	44
CONCLUSIONES.....	50
REFERENCIAS.....	54
ANEXOS.....	56

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo representa la recta final del proceso de formación docente que es construido en 4 años de licenciatura, tiene como propósito presentar los diferentes retos a los que un docente en formación se enfrenta y una problemática a la que un profesor frente a grupo vive día a día con los adolescentes.

Las prácticas profesionales, se realizaron en la Escuela Secundaria Oficial No. 0401 “Gral. Vicente Guerrero” ubicada en la comunidad de San Diego en el Municipio de Texcoco. El grupo seleccionado para trabajar fue el 2º “A”, con el cual se habría de poner en práctica una propuesta para la enseñanza y el aprendizaje de la materia de historia; esta propuesta tiene como nombre “Los juegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje de los contenidos de Historia de México” ubicada en la línea temática 2 que se refiere al análisis de experiencias de enseñanza.

La idea surgió de las prácticas desarrolladas en los diversos contextos educativos tomando como referencia una seria desmotivación por parte de los alumnos para la asignatura, principalmente, porque las estrategias que los docentes utilizaban ya no generaban el mismo interés y tenían monotonía constante en la realización de las misma, debido a que adolescentes requerían experimentar con actividades nuevas.

Para la selección de este tema se tuvieron razones personales y con el objetivo de cambiar el pensamiento de los alumnos de que la materia de historia es aburrida y no aporta nada para la sociedad, cabe mencionar que la labor del último año de la licenciatura se desarrolló de manera virtual por la situación sanitaria de COVID-19 que se vivió.

Dentro de este trabajo se plantearon diversos apartados, uno de ellos fue *el tema de estudio*, en el cual se integra el contexto social y educativo de la escuela de prácticas, de igual forma se hace mención de cuatro propósitos específicos y un propósito general de la temática el cual es desarrollar los juegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje de los contenidos de Historia de México, de tal manera que se trata de un recurso para comprender, analizar y tratar información histórica.

Para el logro exitoso de los propósitos se plantearon preguntas que sirvieron para la explicación y sustento de la implementación de la propuesta.

Se integró dentro de este apartado las actividades de indagación que se realizaron para conocer los intereses de los adolescentes hacia la clase de historia, las diversas actividades que los jóvenes realizaban para tener un aprendizaje significativo y la motivación que tenían para conectarse a las clases.

Cabe destacar, que para la reflexión de la práctica y obtener los resultados óptimos de la estrategia trabajada se consideró la propuesta metodológica de Smyth (1991). Que plantea un Círculo Reflexivo con cuatro acciones a realizar, tomando en cuenta que este ciclo se puede desarrollar y acomodar de manera que la reflexión que se tuviera arrojara diversos resultados eficientes en acciones conscientes.

En *el desarrollo del tema* se integraron tres apartados conforme a las preguntas de los propósitos específicos, los cuales llevaron por nombre: *Los juegos y el proceso de enseñanza-aprendizaje*, *¡Vamos a aprender de manera divertida!* y *resultados*, éste último fue obtenido a través de la implementación de la propuesta; dentro de éstos, se fueron desarrollando conceptos para definir la estrategia, la implementación y lo que dejó de resultado al poner en práctica la propuesta.

Cabe recalcar que el proceso de implementación fue adaptándose a la virtualidad y a las necesidades educativas que los jóvenes presentaron a través de esta nueva modalidad de educación provocado por el confinamiento, y lo cual exigía recuperar las expectativas que ellos tenían.

En esta sección se hace mención de algunas dificultades presentadas a lo largo de las sesiones implementadas con el grupo base, las cuales eran el tiempo destinado a las reuniones, la conectividad de los adolescentes, el aprendizaje que iban obteniendo, por mencionar otras y como los juegos fueron la estrategia a utilizar para tener respuestas positivas y exitosas en los adolescentes y lograr desarrollar habilidades básicas en los alumnos.

En las conclusiones se hace mención de la implementación de la reflexión que los juegos dejan, ya que pueden ser utilizados en la práctica educativa y son accesibles para el uso de cualquier modalidad ya sea de manera virtual o presencial, teniendo en cuenta que su objetivo principal fue generar aprendizajes a los alumnos de forma divertida. Se mencionan diversos retos a los que como docente frente a grupo se enfrentan en la práctica educativa diaria, de igual forma se procuró que los juegos no perdieran su sentido y sólo se utilizaran para “entretener” a los alumnos, todo esto sirvió para tener un distinto ejercicio docente que se mejorará durante los años de servicio profesional docente.

A partir de todo el proceso que tuvo la propuesta, se constató que utilizar y atreverse a explorar diversas actividades para lograr un aprendizaje en los niños es un reto y una aventura que se debe de tomar, ya que la edad en la que están los alumnos son atraídos a las cosas nuevas, por lo tanto se deben cambiar un poco las formas de aprendizaje, con actividades como los juegos que conocen y que han practicado desde niños, combinados con la materia de historia, esto dio ciertos insumos para conseguir interés y motivación por los adolescentes hacia la historia.

TEMA DE ESTUDIO

Durante la formación docente en la Escuela Normal de Texcoco, se llevan a cabo procesos referentes a la práctica educativa dentro de las escuelas secundarias, tomando en cuenta que los primeros acercamientos al trabajo escolar son básicos para observar el contexto escolar y áulico, los ambientes de aprendizaje, la utilización de estrategias didácticas que generan motivación e interés por las diversas materias impartidas, la relación alumno-docente y el contexto social de cada escuela que se haya visitado.

Las prácticas que se realizaron desde primer hasta sexto semestre tuvieron algo en común: todas pertenecen al municipio de Texcoco ubicadas en diferentes comunidades con diversos contextos que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sean económicos, sociales y culturales.

Considerando que el trabajo docente requiere de diversas actividades para lograr la formación de un profesor, se tomó como referente las prácticas de observación y conducción que se realizaron paulatinamente mediante periodos semestrales conforme el plan de estudios 1999 de la licenciatura en Educación Secundaria, las que favorecieron la comprensión de lo que es y se vive al interior de ellas.

Durante el primer y segundo semestre se visitaron los diversos tipos de escuelas secundarias (telesecundaria, secundaria general y secundaria técnica), principalmente para poder registrar y observar cómo las formas de cada secundaria influyen mucho dentro del proceso educativo y social de cada alumno, ya que mientras en una telesecundaria los alumnos son mayores del rango de edad establecido, un profesor les brinda toda las materias escolares y acompañamiento a los alumnos en su proceso de aprendizaje, tomando en cuenta esto, los jóvenes solamente planean culminar con la secundaria y entrar al campo laboral.

Por otra parte, los alumnos de secundaria general tienen maestros para cada materia y algunos planean seguir estudiando, así como en la secundaria técnica que cuentan con un taller de formación complementaria para que los alumnos posteriormente tengan

conocimientos para ingresar a un campo laboral, obteniendo esta información de las prácticas realizadas por la docente en formación.

En tercer semestre se siguió con la visita de observación y se inició con las prácticas de conducción, los primeros acercamientos como docentes en formación frente a un grupo de secundaria, trabajando solamente una semana con el grupo, pero tomando como referencia 2 días de observación para poder tener en cuenta que actividades generarían interés a los jóvenes y cuáles ya estaban muy repetitivas, se observaron las diversas estrategias que utilizaban los docentes como: organizadores gráficos, líneas de tiempo, historietas, por mencionar otras; diversas actividades que no generaban motivación e interés a los alumnos para la clase de historia.

Durante cuarto, quinto y sexto semestre se comenzó un trabajo arduo con dos grupos de secundaria y por dos semanas para poder tener más información y observar las problemáticas de cada grupo, así como comprobar las estrategias didácticas que se ponen en práctica dentro del salón de clases, tomando en cuenta cuál es su efectividad dentro del salón de clases y los errores o por qué no funcionó como se esperaba.

Cabe destacar que en sexto semestre no se trabajó en ninguna escuela, ya que en el mundo surgió la pandemia del COVID-19, lo que generó un cierre total de las escuelas, ya que la pandemia llegó a mediados del mes de marzo de 2020 y en los siguientes meses se tenía que culminar el grado escolar. La alternativa que se tomó para terminar el ciclo escolar 2019-2020 fue una educación en línea, los alumnos se comunicaban con los docentes por plataformas digitales y las tareas eran entregadas mediante grupos de *WhatsApp* y en plataformas como *Classroom* donde los alumnos enviaban todas las tareas para poder ser evaluadas por los docentes.

En séptimo y octavo semestre se realizaría un trabajo intenso y permanente, ya que se trabaja con más grupos de diferentes grados desde el inicio del ciclo escolar. No obstante, la inserción a una escuela secundaria fue después del tiempo previsto, pero durante el momento que no se estaban realizando las prácticas educativas se realizaron diversos conversatorios con la profesora María Virginia Herrera Hernández (22 de octubre de 2020) y la profesora María Verónica Ramírez Somohano (8 de diciembre de 2020).

El objetivo de esta actividad, fue para poder saber el contexto nuevo en el que se desarrolla la escuela actualmente, del cual se hace evidente que del 100% de los alumnos de un grado escolar casi el 60% se conecta a las videollamadas y el 50% es el que entrega actividades, tomando en cuenta que algunos alumnos no tienen conexión por falta de internet o algún dispositivo para poder tener comunicación con los profesores y las dificultades que presentan los alumnos respecto a la comprensión de temas de clase y la entrega de trabajos.

Posteriormente, se permitió acceder a la Escuela Secundaria Oficial No. 0401 “Gral. Vicente Guerrero” ubicada en San Diego Texcoco, teniendo como grupo base al 2° “A”, dónde se realizó el ejercicio docente acompañando a las clases virtuales, al igual que tener la oportunidad de generar un espacio con los jóvenes para poner en práctica la propuesta. Como grupo de apoyo fue el 3° “A” donde solamente se brindó el apoyo de la docente en formación para la realización de tareas como: revisión de actividades y aclaraciones de dudas de parte de los alumnos, sabedores de esto, se pensó que el juego podría llegar a nutrir la educación virtual y ser inspirador para captar la atención de los jóvenes.

Contexto social

San Diego es una localidad del municipio Texcoco, por su cercanía a Texcoco de Mora perteneció a la provincia de Acolhuacan. En la época de la colonia, se tiene la certeza de que con la llegada de algunos de los franciscanos que venían de San Diego de Alcalá de España, se decidió designar a este lugar con el mismo nombre.

Como monumentos históricos de la comunidad está la Parroquia de San Diego de Alcalá del siglo XVIII y la capilla de la Santísima, que en su exterior dice: Se reconstruyó el techo en 1889, siendo mayordomo Francisco Córdova y Abraham María López. Como una tradición católica pagana, en San Diego se llevan a cabo dos fiestas religiosas: la primera el 15 de agosto a la Asunción de la Santísima Virgen y la segunda el 13 de noviembre a San Diego; en estas fiestas se exponen verbenas, danzas regionales y fuegos pirotécnicos.

San Diego es una comunidad formada por 8,000 habitantes aproximadamente; de la cual el 60 por ciento son mujeres y el 40 por ciento son hombres, se encuentra ubicado en la región económica agrícola (frutícola-florícola); hay 20 propietarios de terrenos agrícolas, 10 de ellos de la pequeña propiedad y que cuentan con algún sistema de riego.

Respecto al contexto social, la comunidad de San Diego tiene instituciones de nivel básico escolar tomando en consideración que existe un preescolar, una primaria y la escuela secundaria Vicente Guerrero. De igual forma existe la biblioteca Tlailotlacan perteneciente al H. Ayuntamiento de Texcoco, que brinda sus servicios con 3,000 volúmenes de las materias de computación, medicina, derecho, psicología y enfermería (Texcocosu historia, 2021).

El contexto en el que se desarrollan los alumnos influye mucho en su desempeño dentro de la escuela secundaria, ya que actualmente por la situación que se está viviendo muchos optan por ingresar al campo laboral y obtener ingresos económicos para solventar sus gastos y dejar de lado el campo educativo, ya que no lo ven como algo fundamental y prefieren salirse de la escuela, otros preferirían estar en la escuela de manera presencial, pues los padres de familia no les brindan mucha atención o en dados casos los trabajos no son entregados porque los alumnos tienen que salir a trabajar con sus padres o tienen que esperarlos para poder resolver problemas de internet que se presentan, así como las diferentes defunciones de familiares cercanos a los alumnos influyó demasiado en su rendimiento escolar.

Estar inmersos en una escuela secundaria permitió la realización de una propuesta didáctica que se desarrolla con el grupo asignado una vez que se integró a la escuela para la realización del servicio social y prácticas docentes.

La escuela secundaria 0401” Gral. Vicente Guerrero” está formada por 12 grupos en total, con una matrícula de aproximadamente 360 alumnos y con 25 personas que forman la plantilla docente contando a los orientadores de cada grupo. La escuela también está conformada por una subdirectora y un director escolar recientemente ingresados a estos cargos.

La forma actual de trabajo, después de la tercera y cuarta sesión de Consejo Técnico Escolar que se designó a partir de las necesidades de los adolescentes, fue la realización de proyectos ya que beneficia a las dos partes interesadas, a los alumnos se le facilita la estrategia y actividad, así como refuerzan su habilidad matemática, escritura y lectura. A los docentes se les disminuye la carga de trabajo y la evaluación corresponde a la entrega de cada proyecto asignado que cumpla con las características requeridas y la asistencia a las reuniones virtuales que cada profesor realizó durante el ciclo escolar.

Contexto áulico

El grupo asignado fue el 2º A, conformado por 29 alumnos, entre ellos 16 hombres y 13 mujeres que tienen entre 13 y 14 años de edad, la mayoría de los alumnos pertenecen a la comunidad de San Diego, ya que les queda más cerca de su lugar de residencia. Actualmente las clases son tomadas en línea por la plataforma de *Facebook*, hacen uso de este recurso tecnológico para conectarse a las salas y para la entrega de trabajos teniendo esta página como el medio de comunicación entre docentes y alumnos.

Las salas o reuniones fueron realizadas los días viernes de 7:30 am a 8:00 am, estas salas fueron para los 3 segundos que hay en la escuela, ya que no tienen mucha conectividad los jóvenes, por lo que se pudo observar, los alumnos de 2º “A” se conectaban entre 4 o 6 por sesión, lo que generó preocupación ya que era el único día para poder aclarar dudas acerca de las actividades y poder obtener un aprendizaje de los temas.

Posteriormente, se predeterminó cambiar de plataforma a la cual se designó *Meet* donde se observó más conectividad de los alumnos, ya que eran de 10 a 13 alumnos que se conectaban a las clases de dicho grupo.

Se pudo aplicar un formulario a los alumnos del 2º “A” para poder tener una información inicial sobre su estado de conectividad, cómo ha resultado las clases virtuales para ellos y las actividades que les gusta realizar para poder obtener un aprendizaje.

El formulario fue respondido por 22 alumnos, donde se hizo énfasis en algunos puntos importantes sobre la situación en las que actualmente se está viviendo dentro de las escuelas. Con base a los resultados, se pudo concretar que los jóvenes hacen uso de una red

de internet para conectarse y enterarse de las clases y actividades que cada profesor deja; sin excepción alguna, todos los integrantes disponen de un dispositivo tecnológico (laptop, computadora, celular, tableta) para poder revisar y conectarse a *Facebook*, plataforma por la cual los alumnos se comunicaban con los docentes, los chicos tienen los elementos para conectarse pero para estar dentro de las actividades de la escuela, sólo le dedican una hora para revisarlas y realizarlas. Posteriormente se cambió la estrategia de comunicación usando *Meet* como el programa para las reuniones de clases con los jóvenes.

Lo relevante es que de los 22 alumnos que contestaron, 10 tenían la postura de no conectarse a las videollamadas y consideraban que no era tan importante ver a los profesores de manera virtual; y para el resto, lo fundamental era ver a su docente a través de la pantalla tomando en cuenta que esto le generaría una oportunidad para resolver las dudas que los alumnos tengan. Cabe recalcar que, para algunos, las clases en línea no son muy fructíferas y todos coinciden en que prefieren estar desarrollándose en el salón de clases e interactuar con sus compañeros, que sólo estar en su casa viendo una pantalla o estar virtualmente realizando actividades, ya que mencionan que es muy estresante porque a veces no entienden los temas o se les complica el desarrollo de la actividad.

En cuestión de actividades, con las que mejor les gusta aprender o realizar son algunos organizadores gráficos, videos, infografías y la explicación directa de la profesora, se pudo notar que la mayoría de los alumnos que contestaron el formulario mencionaron que sus padres no los apoyaban mucho en la realización de las actividades o en la conexión para las clases en línea.

Lo importante, sin dejar de lado los demás puntos, es que los alumnos sólo esperan pasar de año con esta nueva modalidad, algunos otros tener un pequeño aprendizaje de cada una de las materias, por más general que sea, y otros esperan con gran anhelo regresar al salón de clases lo más pronto posible.

Derivado de esto, los intereses de los alumnos son muy concretos, ellos requieren seguir estudiando y escalar niveles educativos, respecto a la materia son muy demandantes, ya que los chicos tienen en claro que la asignatura de historia es importante para su formación personal y social haciendo notorio su compromiso escolar mediante la asistencia

a las reuniones. Se pudo notar que los canales de aprendizaje que más predominan entre los estudiantes, son el visual y kinestésico, de tal forma que para generar más motivación e interés para la materia se buscó una estrategia que se pudiera implementar en la modalidad actual y que buscará generar un aprendizaje significativo entre los adolescentes.

La propuesta está enfocada de acuerdo a la línea temática 2, que está desarrollada en el análisis de experiencias de enseñanza, ubicada en el núcleo temático la competencia didáctica de los estudiantes normalistas para la enseñanza de la especialidad (SEP, 2002, p. 37).

La actividad que se propone surge de todo el trabajo docente que se ha realizado en las escuelas secundarias anteriores, en las observaciones de las clases y en las reflexiones que se han ido haciendo después de las prácticas de conducción, el tema que se planteó fue “los juegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje de los contenidos de Historia de México”, dichos juegos pueden ser los tradicionales o en línea que se utilizarían durante las diferentes sesiones virtuales con los alumnos, ya que como lo menciona Benavidez y Flores (2019) “el juego es importante como estrategia de aprendizaje porque permite el autoconocimiento y fomenta la curiosidad con lo cual se abre una puerta a la emoción y por tanto el aprendizaje” (p. 43).

Tomando como antecedentes que se pudo poner en práctica un juego con los alumnos de la Escuela Secundaria Francisco Villa, institución dónde se realizaron las prácticas de quinto semestre, se fortaleció la idea de que el juego podría ser una actividad que promoviera la colaboración y trabajo en equipo con los adolescentes, que como se sabe, por la edad es muy difícil que interactúen o estén de acuerdo en algunas cosas de trabajo, ya que cada quien tiene su forma de pensar y seleccionan las personas con las que se relacionan, no obstante, durante el desarrollo de esta actividad se tomó en cuenta la participación de todos los alumnos y el trabajo colaborativo. Esta propuesta tiene como objetivo generar más estrategias de aprendizaje para los alumnos que los cautiven y que logren el desarrollo de diferentes habilidades, así como generar una motivación hacia el aprendizaje de la historia que no es muy fructífero para los alumnos, ni le prestan mucho interés.

Para realizar la reflexión de la práctica docente se hizo uso del Círculo Reflexivo de Smyth (1991) el cual menciona 4 acciones para realizar la misma, las cuales son:

1. Descripción: ¿Qué es lo que hago?
2. Inspiración: ¿Cuál es el sentido de la enseñanza que imparto?
3. Confrontación: ¿Cómo llegué a ser de esta forma?
4. Reconstrucción: ¿Cómo podría hacer las cosas de otra manera?

Tomando en cuenta la organización de este ciclo, en *la descripción* se tomó como punto de partida la observación de las actitudes, formas de aprendizaje de los alumnos y el contexto áulico en general del grupo establecido, de igual manera se tuvo como antecedente las clases de la docente titular con el grupo, la realización de la planificación que se puso en práctica con el grupo base y un formulario para el conocimiento de sus intereses.

Posteriormente *la inspiración*, que parte de tomar una nueva estrategia diferente a la que los jóvenes están acostumbrados a trabajar para generar una motivación que como lo menciona Maehr y Meyer (1997) “la motivación interacciona con el aprendizaje y el rendimiento de diversas maneras” (p. 380), se sabe que principalmente la materia de historia no tiene mucha motivación para los alumnos y con esta estrategia se busca lograr el interés de los jóvenes.

En siguiente plano *la confrontación*: teniendo como antecedentes la planificación y la inserción del juego cuando se pudo poner en práctica de manera presencial (anterioridad) y de manera virtual (actualmente), logrando así la verificación del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje durante la mitad de la clase y como tarea asignada para el grupo.

Como último paso es *la reconstrucción*: a partir de los resultados que se fueron obteniendo del juego (que se utilizó en diferentes momentos de la planeación) se ajustaron las actividades, pues se pudo concretar que utilizarlo durante el cierre de la clase genera participación asertiva de los alumnos, y utilizarlo como extra clase (tarea) no dejó muchos resultados, ya que influyó mucho la cantidad de alumnos que entraron a la reunión, que son los que se enteraban de la actividad, mientras que los que no ingresaron a la sala no tuvieron ninguna notificación, por otra parte, no les supervisaban en casa la actividad.

A pesar de todo esto, los resultados que se arrojaron fueron favorables, ya que aparte del juego se utilizaron diversas estrategias para poder reforzar mejor el aprendizaje de los alumnos y se pudieran utilizar de manera paulatina (esquemas, videos, preguntas, diagramas, por mencionar otros).

Con anterioridad, se pudo revisar el documento recepcional de la Profesora Cinthya Guadalupe Díaz Galván (2020), que sirvió de ayuda para la delimitación del tema y para observar los resultados obtenidos de dicha estrategia; también se hizo uso de un escrito de la neurociencia y un curso que se recibió de la educación, donde se planteaba que actualmente y para poder despertar el interés de los alumnos se necesitan los juegos para poder generar motivación en los alumnos, adecuando estos juegos al proceso de enseñanza-aprendizaje y tomando en cuenta que esta estrategia es principalmente para desarrollar un aprendizaje en los alumnos de manera óptima y diferente.

De igual manera se tienen los diferentes planes y programas de estudio que se trabajan en la escuela secundaria “Aprendizajes Clave para la educación Integral” y la “Nueva Escuela Mexicana”, los cuales son los vigentes dentro de la formación del alumnado SEP (2017) menciona que las comunidades educativas han de colocar al estudiante y el máximo logro de sus aprendizajes en el centro de la práctica educativa y propiciar que este sienta interés por aprender y se apropie de su proceso de aprendizaje, todo lo que rodea al estudiante debe de ser benefactor para lograr un conocimiento óptimo de cada una de las materias, una buena relación y forma de trabajo entre todos los agentes educativos serán los elementos para lograr la formación educativa al estudiante (p. 31).

Para el desarrollo de la propuesta se pretenden abordar los siguientes propósitos, cada uno con respectivas preguntas que tienen como finalidad lograr resultados favorables al implementar la propuesta:

Propósito general.

Desarrollar los juegos como estrategia de enseñanza- aprendizaje de los contenidos de historia.

- ¿Qué son las estrategias de enseñanza-aprendizaje?

- ¿Qué son los juegos?

Propósitos específicos.

Identificar qué juegos son accesibles para generar un aprendizaje histórico en los alumnos de secundaria.

- ¿Cuáles son los tipos de juegos?

- ¿Para qué sirven los juegos en el proceso de aprendizaje?

Adaptar los juegos a la nueva modalidad educativa para lograr un aprendizaje de la historia.

- ¿Cómo adaptar los juegos para lograr un aprendizaje?

- ¿Cómo poner en práctica los juegos con la nueva modalidad de educación en línea?

Relacionar los juegos con la materia de historia y generar motivación para los alumnos de segundo año de secundaria.

- ¿Cómo motivar al alumno con los juegos?

- ¿Qué juegos son accesibles para los alumnos?

- ¿Cómo planificar su inserción?

Analizar el aprendizaje obtenido por los alumnos mediante los juegos para obtener resultados favorables sobre la implementación de la estrategia.

- ¿Cómo evaluar el aprendizaje de los alumnos con el juego?

- ¿En qué momento de la clase se usaron los juegos como actividad para los alumnos?

- ¿Qué forma de evaluación se utilizó para valorar el aprendizaje en los alumnos?

Considerar la implementación, pretende que las fortalezas que la docente en formación desarrolle al elegir y poner en práctica esta propuesta sean diversas, la relevante, era el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación para la implementación de los juegos y la adaptación de los mismos en la plataforma que se manejó, para observar sus resultados.

De igual manera, generar y adaptar ambientes de aprendizaje óptimos y estimuladores para los alumnos, estableciendo comunicación e interés a través de plataformas, promover atención personalizada para el grupo 2° “A”, para observar sus actitudes y métodos de empleo de los juegos.

DESARROLLO DEL TEMA

(Jugar le da la oportunidad al niño de practicar lo que está aprendiendo)

Fred Rogers

Los juegos y el proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje como lo define Contreras (1990 como se citó en Meneses 2007) “es el sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje” (p.32). Dentro de este proceso los actores importantes son el estudiante y el docente, éste último, es el que debe de buscar las diversas actividades y recursos para lograr que este proceso sea efectivo, para lograr su éxito hay 4 elementos que enlista Gómez (2017):

1. Estudiante: capacidad (inteligencia, velocidad de aprendizaje); motivación para aprender; experiencia anterior (conocimientos previos); disposición; interés y; estructura socioeconómica.
2. Conocimiento: significado/valor, aplicabilidad práctica.
3. Escuela/aula: comprensión de la esencia del proceso educativo
4. Docente: relación docente-estudiante; dimensión cognoscitiva (aspectos intelectuales y técnico-didácticos); actitud del docente; capacidad innovadora; compromiso con el proceso de enseñanza-aprendizaje (párr. 13).

Estos elementos, que son marcados para lograr un efectivo proceso de enseñanza-aprendizaje, deben de ir acompañados de algunas estrategias que logren una motivación para las clases de cualquier materia y logre una interacción formativa entre el docente-alumno, así como la obtención de diversos aprendizajes esperados que se pretenden que los educandos logren completar y apropiarse de los mismos.

La misma importancia que tiene el docente y el alumno en este proceso la tiene el ambiente dentro del salón de clases, un ambiente óptimo de trabajo debería de ser el escenario perfecto, en donde los alumnos estuvieran trabajando todos y en todo momento, sin presentar ningún descontrol de grupo y los alumnos bien sentados; esta imagen, en

algunos casos, es sólo algo que se imagina, ya que para que los niños puedan aprender y tener aprendizajes esperados formales deben de estar en movimiento pero sin permitir el descontrol, se deben de desarrollar diversas estrategias que hagan que los espacios públicos de cada escuela sean utilizadas para integrar y fomentar un aprendizaje esperado que arrojará resultados tanto para los docentes como los alumnos.

El proceso de enseñanza-aprendizaje, es un trabajo que es desarrollado por el docente y el alumno, esto genera un trabajo en equipo por ambas partes para obtener resultados fructíferos y favorables para ambos actores escolares, dentro de este proceso se generaron algunas actividades o estrategias que el profesor debe de ocupar para que el alumno pueda tener un aprendizaje significativo y se pueda desarrollar posteriormente.

El uso de algunas actividades a lo largo del tiempo ya no ha generado mucha reciprocidad de parte de los alumnos, las actividades no han tenido mucho significado para trabajar por los alumnos, ante esto es necesario experimentar con nuevas cosas, tanto para el bienestar de los alumnos como para el maestro, y preferentemente para lograr el objetivo que es que el alumno tenga un aprendizaje significativo que utilice en su vida cotidiana y que no le genere olvido tan rápido.

La pandemia provocó cambios muy diversos y fuertes dentro de la sociedad y en la educación, modificó un aprendizaje presencial a uno en línea o mejor conocido como *e-learning*, que se puede entender como la enseñanza y aprendizaje a través de internet, que como se menciona en el Centro de Formación Permanente de la Universidad de Sevilla (2007) esta modalidad permite:

1. Una formación completamente a distancia donde los alumnos acceden a los contenidos, actividades, tareas, tutores del curso, etc. a través de Internet. En esta opción de formación los alumnos y los profesores no comparten un mismo espacio físico.
2. Una formación semi-presencial. E-Learning está siendo un recurso utilizado para reducir el grado de presencialidad de los cursos de formación. Los alumnos realizan, por tanto, parte presencial, asisten a algunas sesiones para resolver dudas, observar y practicar, etc. y otra parte a distancia.

3. Una formación innovadora con el apoyo de Internet a la enseñanza presencial. El uso de los servicios que podemos encontrar en Internet, permite una formación presencial más ágil, innovadora, flexible, etc. ya que los formadores cuentan con una gran variedad de herramientas: de comunicación, de descarga de materiales, vínculos web, etc. que enriquecen y aumentan los recursos y posibilidades de la enseñanza tradicional (párr. 2).

Derivado de esto, esta estrategia para que pudiera ser utilizada debía de estar planeada por las escuelas y tener todos los elementos para lograr su efectividad. Para ello, promovió el uso de plataformas (*Facebook* inicialmente y *Meet*), sin embargo, no fue suficiente, pues como se ha mencionado no todos disponían de un dispositivo o no contaban con una red de internet. Ante ello, otra opción fue la programación de *Aprende en casa*, la cual tuvo como finalidad brindar ciertos contenidos, sin embargo, no fueron atractivos y con el tiempo fueron desechados.

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje como lo define Díaz (1998), “son procedimientos o recursos utilizados por el docente, a fin de promover aprendizajes significativos que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos en las estrategias cognitivas, partiendo de la idea fundamental de que el docente, además de enseñar los contenidos de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (p.48).

La diversidad de actividades para trabajar el proceso de enseñanza- aprendizaje que existen, son utilizadas en menor proporción por los docentes que están frente a grupo, generando un desinterés del alumnado de secundaria que como es de saber, los jóvenes que están atravesando por la adolescencia requieren de actividades que les llamen la atención y lo motiven para la realización de trabajos de las materias, principalmente para la de historia, que no es de las favoritas y no muchos añoran con gran expectativa la llegada de esta clase, ya que están acostumbrados a que historia solo es contar lo que pasó anteriormente en la sociedad, sin relevancia alguna en la vida actual de los niños.

El papel principal del docente es generar un aprendizaje a través de la enseñanza del mismo, por lo que se deben de adquirir diversas habilidades, así como apropiarse de los

principios pedagógicos para lograr un cargo fundamental dentro del proceso educativo, estos 14 principios los retoma Aprendizajes Clave (2017) los cuáles son:

1. Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo.
2. Tener en cuenta los saberes previos del estudiante.
3. Ofrecer acompañamiento al aprendizaje.
4. Conocer los intereses de los estudiantes.
5. Estimular la motivación intrínseca del alumno.
6. Reconocer la naturaleza social del conocimiento.
7. Propiciar el aprendizaje situado.
8. Entender la evaluación como un proceso relacionado con la planeación del aprendizaje.
9. Modelar el aprendizaje.
10. Valorar el aprendizaje informal.
11. Promover la interdisciplina.
12. Favorecer la cultura del aprendizaje.
13. Apreciar la diversidad como fuente de riqueza para el aprendizaje.
14. Usar la disciplina como apoyo al aprendizaje (p. 115).

A partir de estos principios, se tienen las bases de lo que el docente debe de generar y contribuir para el desarrollo del adolescente, tomando en cuenta principalmente su aprendizaje, sus intereses y motivaciones del alumno y las diversas formas de adquisición de conocimiento de cada estudiante. Considerando esto, dentro del sistema educativo existen diferentes modelos de enseñanza como lo son la transmisión, el condicionamiento y el constructivismo de los cuales el profesor se adueña de uno, a lo que Astolfi (1997) menciona

...en el modelo de transmisión la situación del alumno se considera de manera muy pasiva. Lo primero que se espera de él es que adopte ciertas actitudes en relación al trabajo, las cuales se revelan en las anotaciones habituales de las libretas escolares; es decir, que ponga «atención», que sea «regular en el trabajo y en el esfuerzo», que dé pruebas de «voluntad», etc. Todo esto para evitar que el alumno se quede atrás (p.127).

En el modelo de condicionamiento, es el que habitualmente algunos docentes, después de un tiempo hacen uso para la enseñanza de la historia y de otras materias, el único actor de este proceso es el docente y el alumno es el que debe de seguir las indicaciones del profesor, o como coloquialmente se conoce el docente sólo explica todo el contenido científico de la clase y el joven debe de estar poniendo atención y anotando las ideas principales que le genere la explicación.

En este estilo, el aprendizaje resulta de una serie de condicionamientos para que los alumnos realicen actividades a cambio de un premio. Astolfi (1997) menciona que “el maestro divide la tarea que hay que cumplir en unidades suficientemente pequeñas como para que los alumnos tengan éxito” (p. 127). De este modo se pretenden dos cosas, que los alumnos fragmenten el trabajo, de manera, que no lo vean muy difícil de realizar y tener algunos incentivos para que el alumno le genere motivación, no como tal la clase, si no el premio que conseguirán si obtienen resultados fructíferos, si existiese un error sería del docente por su forma de enseñanza que brindó y los alumnos tendrían un aprendizaje pasajero.

Por otra parte, Astolfi (1997) dice del modelo constructivista:

...el error ya no es considerado aquí una deficiencia de parte del alumno, ni tampoco una falta del programa. Se le reconoce su derecho a estar en el centro del proceso de aprendizaje. Lejos de castigarlo o de evitarlo, se busca, pues pone de manifiesto lo que será lo esencial del trabajo didáctico por desarrollar. Los partidarios de esta pedagogía dicen con placer: «Tus errores me interesan». La intuición de este modelo sirve como referencia desde hace mucho tiempo a las tendencias de la educación moderna, que nos permiten distinguir someramente dos variantes (p.135).

Mediante este modelo, los errores son aceptados por ambas partes y son trabajados para poder remediarlos posteriormente, surge un apoyo neutral por el docente y alumno para generar un proceso de enseñanza- aprendizaje recíproco y beneficioso. Por consecuente, el modelo que es más óptimo para desarrollar es el constructivista, el cual puede generar un aprendizaje que sea trabajado tanto por el docente y el alumno, y se

obtengan resultados que sean favorables para ambas partes tomando en cuenta los intereses y la forma en la que los jóvenes puedan aprender de manera factible y realizar un trabajo colaborativo entre ambos actores escolares.

Todo el proceso educativo debe de girar alrededor del alumno, el cual es el actor principal para obtener un conocimiento, Fanfani (1999) menciona “se supone que los niños van a la escuela, entre otras cosas a aprender, es decir, que la escuela debe producir personas educadas, en el sentido clásico e integral que tenía ese adjetivo” (p. 31).

La escuela es el lugar donde los alumnos pasan más tiempo, con una carga horaria desde las 7:00 hrs., hasta las 13:10 hrs., desde temprano conviven con sus compañeros e inician con la obtención de aprendizajes, que posteriormente dejarán algún resultado equivalente para los jóvenes, siempre y cuando exista motivación e interés de los alumnos para la materia.

A partir de esto, resulta necesaria la diversidad de actividades que los docentes utilicen dentro del salón de clases, así como la interacción que el profesor tenga con el alumno para generar un ambiente de aprendizaje en condiciones óptimas para desarrollar un trabajo, que obtenga resultados eficientes y en algunos casos verificar los desaciertos que tenga la enseñanza y no se logren obtener los aprendizajes, para que posteriormente se puedan buscar alternativas y remediar la situación.

El problema de desmotivación que se ha ido presentando dentro del salón de clases, se ha venido observando durante las prácticas que se han desarrollado, la cual se manifiesta como lo refiere Fernández (2013) al asociarlo como la pérdida por las ganas de aprender y lograr metas educativas propuestas, aludiendo a baja autoestima, carencia de habilidades y pocos hábitos de estudio, generada en este caso por las situaciones promovidas por el profesor; ya que el uso de las estrategias que los docentes han ido utilizando para la materia de historia, no ha sido de manera eficaz, pues predomina la exposición del profesor, la utilización de resúmenes, ideas principales, dictado, por mencionar algunos. Estas actividades eran monótonas y utilizadas para explicar, tratando de obtener aprendizajes por los estudiantes, sin embargo, se volvió repetitivo y rutinario, por ende, no fue funcional ni atractivo.

Los alumnos que al día de hoy acuden a las escuelas, son jóvenes que quieren desarrollar distintas habilidades y diversas estrategias, los cuales demandan actividades que los “despierten” mentalmente y generen deseo por llegar a la escuela y tener un sentimiento de motivación para la clase. Por ello, fue necesario el uso de diferentes actividades para potencializar aprendizajes o combinarlas con nuevas para cambiar la perspectiva, de esta manera, el alumno tendría la disposición completa para el desarrollo de la materia y el deseo para hacerlo.

Los ambientes de aprendizaje como los define Florez et al. (2016) “son un conjunto de factores externos, internos y psicosociales que favorecen o dificultan la interacción, que posee diferentes acepciones” (p. 22). Dentro de estos ambientes, son los alumnos que tienden a comportarse de diferentes formas dependiendo si el contexto del salón está tranquilo o está en severo descontrol de grupo; influye en la implementación del juego, ya que logra captar la atención de los jóvenes y trabajar en equipo con compañeros que no tenían una interacción completa, esto se dio al implementar los juegos de manera presencial. Ahora de manera virtual, el ambiente estaba algo tenso y aburrido porque solamente se idealizaban las clases en la explicación del docente, pero al implementar los juegos en línea se logró captar atención y motivación para ingresar a las salas de historia principalmente.

En la actualidad, la escuela la tienen en su casa los estudiantes, se adecuaron espacios en donde se interactuaba con la familia para poder tener el espacio educativo para desarrollar y atender las diferentes cuestiones escolares que se soliciten, es difícil lograr una obtención de aprendizaje de esta manera, tienen todos los elementos distractores que evitan un conocimiento esperado, pero con ayuda de algunas estrategias que los docentes integren virtualmente se puede llamar la atención de los jóvenes y aunque sea lograr lo mínimo de conocimiento de cada materia.

Hablar de tácticas, se puede referir a las diversas actividades que son utilizadas para lograr la atención y motivación de los alumnos, una estrategia que se tomó en cuenta para aplicar con jóvenes de secundaria con segundo año, fueron los juegos que como lo definen Pol et al. (2007), es “una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta

libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (p. 128).

Tomar en cuenta un juego para lograr un aprendizaje suena algo muy diferente, ya que se puede determinar que el juego solamente es utilizado para que el adolescente desarrolle varias habilidades físicas, dejando de lado el aprendizaje, ya que mientras se juega es difícil que el joven preste atención al contenido por aprender.

Los juegos deben de ser seleccionados minuciosamente para su uso dentro del salón de clases, al desarrollar la sesión principalmente de la de historia, para esto la SEP (2017) menciona que a través de los Aprendizajes Clave, para lograr la construcción del conocimiento histórico y trabajar los conceptos propios de la historia: tiempo, espacio, cambio y permanencia, multicausalidad, relación pasado-presente-futuro y ordenamiento cronológico, se propone como recurso las actividades lúdicas para trabajar estos conceptos y lograr su comprensión de la mejor manera posible intentando cambiar un poco la dinámica que sigue la escuela para lograr la obtención de aprendizaje de los alumnos y formarlos de manera susceptible y adecuada (p. 173).

Por otro lado, la SEP (2019) refiere que con la NEM se haga uso de los juegos en la materia de educación física para fomentar el deporte, pero también los toma como las conocidas pausas activas que consiste en realizar pequeños descansos con actividades en movimiento durante la jornada escolar que sirven para recuperar energía, mejorar el desempeño y eficiencia en el aula a través de actividades físicas de 3 a 5 minutos de duración por cada hora de clase dirigido por el maestro frente a grupo, acompañadas de recomendaciones sobre alimentación e hidratación saludables (p. 53).

Estas actividades que se marcan en ambos planes de estudio, son adaptables para que se genere interés, principalmente para la clase de historia de parte de los alumnos, ya que ellos son lo primordial dentro de este proceso y la estrategia del juego que se utilizó fue lograr motivación hacia la materia para los estudiantes, así como cambiar la perspectiva de que para aprender no se pueden divertir; también fueron utilizados para que se abrieran más puertas de cómo se puede obtener y trabajar un aprendizaje de forma individual y en

equipo haciendo uso de su imaginación y de lo que cotidianamente les gusta hacer que es jugar.

Los juegos fueron tomados como una actividad para desarrollar habilidades físicas, pero también para generar aprendizajes en los alumnos de segundo de secundaria, donde se requieren de estrategias que los motive y los muevan, ya que permiten diferentes interacciones con sus iguales y con los docentes que estén frente a grupo, compartiendo las diferentes experiencias que se obtienen al momento de impartir un tema y poder obtener la veracidad de la enseñanza a partir de un juego calificando su porcentaje de aprendizaje y la resolución de diferentes dudas. Cepeda (2017) menciona que “el juego como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación para tomar de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes” (párr. 9).

A partir del juego se generan diversas formas de convivencia y relación de los adolescentes con sus pares, al igual que se logra la obtención de un aprendizaje esperado de manera divertida, diferente a lo que trabajaron durante sus anteriores años de escolaridad generando y obteniendo una reacción de emoción completamente distinta y óptima.

El ejercicio de jugar, es la actividad preferida de los alumnos, estos están en una edad en la que quieren salirse de su salón y jugar para convivir, y para tener su mente en otro lado para dar un respiro. Pero los juegos también pueden ser utilizados para que el joven aprenda dejando resultados positivos, ya que el juego al interpretarlo y darle una diferente utilidad que los alumnos conocen, les crea interés y el gusto por aprender y realizar la actividad, aparte de esto, el juego puede brindar motivación, interacción y compañerismo por parte de los alumnos para la realización y el desarrollo de tal actividad.

Quesada (2011) menciona que la actividad lúdica permite “la asimilación de la información, la aplicación y la reafirmación de los conocimientos, con lo cual se logra el desarrollo de las capacidades intelectuales de los participantes en los juegos. Como instrumento pedagógico se convierte en una fuerza propulsora capaz de potenciar el caudal cognitivo, práctico y afectivo que almacenan los educandos” (párr.25).

Los juegos son actividades que generalmente llaman la atención de los jóvenes porque son diversas actividades que pueden realizar para pasar un momento agradable, pero también para desarrollar diferentes habilidades cognitivas y promover la convivencia entre sus pares, si las clases fueran de manera presencial se realizarían diversos trabajos en equipo con los alumnos para evaluar los conocimientos que vayan obteniendo a lo largo de las sesiones, pero como se encuentra en la condición de manera virtual los juegos son las actividades clave para generar una motivación al alumno principalmente para que se conecten a las clases, obtenga y ponga a prueba sus conocimientos que han recabado durante su experiencia escolar como estudiante de segundo grado.

El utilizar los juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje deja algunas ventajas las cuales enlista Quesada (2011):

- 1- Tiene implícita una fuente de motivación perenne y espontánea.
- 2- Convierte el estudio en una actividad placentera, acorde con las características psicológicas de cada alumno.
- 3- Estimula la imaginación y demás capacidades mentales.
- 4- Favorece el desarrollo de la creatividad.
- 5- Es una fuente de intercambio social y desarrolla sentimientos tales como: La cooperación, lealtad, seguridad en sí mismo y estimula el espíritu crítico y autocrítico.
- 6- Garantiza el trabajo independiente más placentero.
- 7- Garantiza la unidad dialéctica entre la instrucción y la educación (párr. 27).

A partir de esto, se fueron dando y observando diversas actitudes que demostraron los alumnos ante el uso de los juegos, se obtuvo una motivación por parte de los jóvenes al utilizar los juegos y cambiar la forma en que trabajaban su aprendizaje, ya que se conectaban e iban participando más en las sesiones, se generó un estímulo para la realización de actividades dentro de las sesiones, teniendo esto, como motivación y necesidad para conectarse a las reuniones y no perder los temas que se iban desarrollando.

La motivación al trabajar en línea debe ser generada por los docentes de manera que los alumnos tengan el interés por levantarse y entrar a las clases o conectarse, ya que a pesar

de que ya pasó un año de la pandemia que provocó un encierro, los alumnos debieron de seguir teniendo el mismo ánimo para ingresar a las clases virtuales, derivado de esto, el implementar los juegos fue una pieza clave fundamental para que esta motivación se viera reflejada en los alumnos, gracias a los diversos enfoques y tipos de juegos que fueron utilizados.

La ida de implementar los juegos, gira en el entorno de que fuera presencialmente, esto para que se pudiera evaluar el impacto de la acción, la interacción u el movimiento físico por parte de los alumnos, pero al implementar en línea se mostró el impacto de la acción, anteriormente solo se conectaban 5 personas a las salas, al utilizar los juegos y cambiar la perspectiva del aprendizaje se logró asistencia de 13 personas, de igual manera, se dio una necesidad de seguir entrando a clases para que tuvieran por lo menos un aprendizaje mínimo.

Se tiene por entendido, que la forma de trabajar los diferentes aprendizajes de las diversas materias cambió repentinamente a trabajarlos en línea, generando esto algunas desventajas: el límite de acceso a las diversas plataformas, la falta de conexión, las situaciones problemáticas que se generen durante el trabajo y la estancia en casa, por mencionar otros, de esta forma se necesita reactivar la forma en la que los alumnos trabajen dentro de la escuela y desarrollen sus habilidades en las actividades, debe de ser necesario despertar la curiosidad del alumno, para esto Tapia (1999) menciona que “lo primero es aprender a atraer la curiosidad de los alumnos, que llame la atención, mueva a explorar su entorno, escuchando o indagando activamente” (p. 119).

Para que la curiosidad pueda tener una mayor representación dentro de los alumnos el docente debe de utilizar diversas actividades que generen la búsqueda por los propios alumnos de sus aprendizajes haciendo uso de los juegos, esto despierta la curiosidad ya que no es tan cotidiano que dentro de un salón de clases se utilicen juegos en el aula, o sean utilizados para que se evalúen o se demuestren los resultados de los aprendizajes con los juegos, esta actividad hace que los estudiantes puedan motivarse en la clase ya sea presencial o en línea teniendo como objetivo el interés y motivación por el uso del juego por parte de los alumnos.

Cabe destacar que la propuesta didáctica se llevó a cabo de manera diferente a lo que se tenía planeado, ya que se desarrolló en un contexto difícil por la pandemia que se estaba viviendo, a pesar de esto, el utilizar los juegos de manera virtual favoreció al alumnado, ya que se llegó a modificar las actividades repetitivas que los jóvenes venían trabajando, y se logró un interés para las sesiones virtuales.

Para que los juegos pudieran ser utilizados se siguió algunas etapas que menciona Cepeda (2017) para poner en práctica el juego:

- Diagnóstico: Determinar los intereses frente a la clase (Preguntando a los estudiantes), creando un rumbo o ruta en conjunto, es importante fijar metas en equipo.
- Planeación: Se presentan y seleccionan los juegos a utilizar de acuerdo con objetivos planteados previamente y la temática que se va a abordar.
- Implementación: Se aplican cada uno de los juegos seleccionados (Sopa de Letras, Rompecabezas, Concéntrate y Escalera), en una o dos clases.
- Seguimiento: Se reflexiona, sobre los progresos, aprendizajes, dificultades y comportamientos individuales y del grupo participante en los juegos.
- Evaluación: En equipo se comentan y proponen nuevas actividades para superar las dificultades que se presentaron en la experiencia del juego.

A partir de esto, los juegos que ya habían sido dejados como tarea en el grupo, fueron reconsiderados para ser trabajados dentro del cierre de la clase, esto para que se pudiera observar cómo era el uso de los juegos y que importancia y relevancia le daban los alumnos a esta actividad que fue trabajada en línea, así como observar que tan eficiente fue la práctica educativa de la docente en formación.

El objetivo principal de la práctica educativa, como lo menciona Zabala (1995), “consiste en ser cada vez más competente en su oficio” (p.11). Este objetivo se generó a partir de las diversas prácticas que fueron desarrolladas frente al grupo, de igual manera, el observar los resultados que dio la estrategia de manera positivas y reflexivas dentro de este trabajo, la veracidad de cómo fue la interpretación y como se acoplaron los adolescentes ante un nuevo trabajo, una nueva estrategia utilizada por ellos pero para divertirse y

posteriormente observar cómo estas actividades se acoplaron para generar un aprendizaje en los alumnos y en el docente.

El juego, fue el desarrollo y la forma en la que se despertó la motivación, interés y curiosidad de los alumnos, ya que hubo un cambio de actitud de los jóvenes con estas actividades, cabe recalcar que hubo una actividad llamada “más ropa” esta actividad fue la que causó un poco de movimiento de los alumnos, ya que tenían que buscar diversas prendas de vestir, los alumnos que participaron en esa actividad transmitieron a través de su pantalla la forma de sus actitudes y participación que tuvieron, la cual reactivaron sus emociones y fue ayuda para que se pararán en algunas ocasiones de sus sillas y tuvieran movimiento e interacción.

La práctica educativa se puede considerar, de este modo, como el conjunto de experiencias y resultados que son dados por los alumnos a través de la experiencia y obtención de aprendizajes, el cómo son trabajados y desarrolladas las clases dentro del salón de clases o en la virtualidad, pero principalmente en el uso de estrategias que se utilizan para los temas y como son recibidas por los alumnos, de igual manera, la veracidad del uso de estas para poder obtener aprendizajes en los alumnos principalmente de la materia de historia.

Para efectos de la implementación, la práctica educativa durante estos meses de trabajo, consideró el juego adaptado a las condiciones, sin embargo, se hará referencia al juego como una actividad que, fue utilizada con los objetivos de fomentar el interés y como una estrategia de aprendizaje que ayudará a los alumnos a entender los procesos históricos por los que se vivió anteriormente, los cuales fueron los responsables de que la vida actual se esté desarrollando como se conoce.

Los juegos son accesibles y pueden ser trabajados de forma presencial y virtual, ante la situación que actualmente se vive dentro de la sociedad, los juegos fueron trabajados en la virtualidad, se desarrolló una nueva forma de enseñar y aprender, trayendo consigo algunos retos que menciona Sangrá (2008) los cuales son:

1. Promover la accesibilidad

2. Contribuir a la consecución de un sistema educativo mucho más personalizado
3. Aumentar la flexibilidad de los temas de estudio
4. Materiales y entornos o contextos significativamente más interactivos
5. Equilibrar la personalización con la cooperación
6. La búsqueda de la calidad

Dentro de estos retos ya mencionados, también están expuestos los diferentes espacios en los que los jóvenes se desarrollan, los problemas que tienen los alumnos y la conectividad de los mismos, retos nuevos que los docentes de grupo enfrentaron.

Todo esto, se tomó a consideración para que los juegos fueran desarrollados de manera efectiva en las diversas sesiones virtuales, así como, lograr captar la atención de los alumnos, tener motivación y que desarrollarán ciertos aprendizajes de la materia de historia.

Tomando en cuenta esto, se realizó una planeación con el fin de conseguir que los jóvenes aun en confinamiento tuvieran ese incentivo para seguir conectándose a las clases y no dejar de aprender, aunque fuera lo mínimo.

¡Vamos a aprender de manera divertida!

Hablar de juegos se entiende como la diversidad de actividades principalmente para activar a los alumnos de manera física, pero estas estrategias también pueden ser utilizadas para la enseñanza y aprendizaje, proceso donde los actores son el docente y el alumno tomando en cuenta que todo debe de favorecer al estudiante como lo menciona Torres (2002):

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora (p. 291).

Los juegos son lo más extravagante, con posibilidad de llamar la atención de los jóvenes, principalmente si son utilizados durante una clase en la cual están acostumbrados a las mismas actividades de siempre (realización de apunte, resumen, preguntas, exposición de parte del docente, por mencionar otras). Para poder adaptar los juegos, se necesitó en un diagnóstico de los alumnos para conocer sus intereses, tomando en cuenta los juegos fueron acompañados y apoyados por diferentes actividades para lograr un aprendizaje en los alumnos.

Para considerar la implementación de los juegos, de primer momento se seleccionaron los juegos con base a la clasificación de juegos que Parlebas (1989, como se citó en Santolaria, 2013) menciona:

1. Los juegos deportivos institucionales: ciertos juegos que gozan del soporte de instituciones sociales, que los han insertado en sus estructuras de producción y consumo. Son los deportes propiamente dichos.
2. Los juegos deportivos no institucionales o Juegos Tradicionales: son juegos que a pesar de que algunos disponen de un sistema de reglas muy elaborado, no han disfrutado del reconocimiento institucional. En esta categoría se encuentran los juegos denominados juegos populares y tradicionales.
3. Los cuasi-juegos deportivos: son ciertas prácticas lúdicas que no están sometidas a estrictas normas exteriores y que no obedecen a un sistema de reglas, pues se pueden modificar al gusto y voluntad del participante (párr. 12).

De acuerdo a esta clasificación, los juegos que fueron de utilidad se encontraban en la clasificación de los juegos no institucionales y los cuasi-juegos deportivos; este tipo de juegos eran ya conocidos por los adolescentes de la manera para convivir, pero se adecuaron para las necesidades de aprendizaje de los alumnos y al desarrollo de habilidades tecnológicas de parte de los alumnos y de la docente que aplicó dicha estrategia.

Para aplicar la propuesta didáctica, se pasaron por diversos procesos, primeramente, las salas de los alumnos eran por la plataforma de *Facebook* únicamente los días viernes, y en estas salas estaban los tres segundos por lo que no se tenía el contacto específico con el

grupo asignado, y la participación de la docente en formación era sólo de 5 minutos mencionando un dato curioso sobre la clase que la docente titular estaba impartiendo.

Tomando en consideración que las reuniones sólo eran los días viernes, no se tenía más contacto con los chicos y sólo se podía observar que iban obteniendo un aprendizaje mediante la entrega de trabajos y proyectos que realizaban para poder ser evaluados.

Posteriormente se tuvo la oportunidad de poder cambiar de plataforma a la cual se designó *Meet*, dentro de esta nueva forma de conexión ya se tuvo la cercanía con el grupo y se pudo iniciar la implementación de la estrategia, las reuniones tuvieron una duración de media hora por la conectividad de los alumnos ya que muchos no tenían una red inalámbrica o carecían de datos móviles para la conexión, es por eso que por organización escolar se determinó dar las sesiones de media hora, de igual forma se permitió la creación de un grupo de *Messenger* para tener comunicación con los alumnos y pudieran entregar las actividades que se les iba dejando a lo largo de las clases que brindó la docente en formación, el total de las clases brindadas por la docente en formación fue de 8, en las cuales se pudieron utilizar los juegos para la evaluación del aprendizaje.

Una vez que se empezó a tener las reuniones con los alumnos de segundo año grupo “A”, se empezaron a utilizar los juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje, por lo regular la asistencia a las salas era de 10 a 13 personas que se conectaban, pero que participaban en la clase eran 5 u 8 que estaban atentas y respondían a las diversas cuestiones que se les iban explicando, esto se observó durante el desarrollo de las diversas sesiones de los días lunes que tenían un horario de 7:30 am a 8:00 am.

La implementación de los juegos fue para que los jóvenes se motivarán para la clase de historia aun estando en sus casas. Lograr esto era un reto muy difícil, ya que los juegos son principalmente hechos para realizarse de manera presencial y en un contexto donde estén todos los participantes conviviendo con sus pares, a pesar de esto, se adaptó la situación para que los alumnos pudieran utilizar los juegos.

La educación cambió totalmente a distancia donde los recursos ahora no eran el salón de clases, el pizarrón, sillas, mesas, etc.... si no un dispositivo con datos móviles o

una buena red inalámbrica para lograr comunicación con los docentes, de igual forma la ayuda de la televisión que sirvió de apoyo en la transmisión de canales que cuentan con la programación escolar, adaptando las materias a estos canales y los alumnos pudieran observar sus temas si no tenían toda la posibilidad de acceder a las reuniones que se daban mediante diversas plataformas digitales utilizadas por los profesores.

A partir de este nuevo contexto, se utilizaron algunas estrategias para continuar con las clases en línea, se consideraron los juegos tradicionales como las sillas, la botella, reventar globos, entre otros, que los mismos chicos han venido manejando desde la infancia, adaptando su uso, sus reglas y la forma de trabajo para que fueran desarrollados de forma virtual.

Para la implementación de los juegos dentro de las reuniones virtuales, se planificó siguiendo los puntos que se deben de considerar para la planeación como lo menciona Aprendizajes Clave (2017):

1. Poner al alumno en el centro
2. Generar ambientes de aprendizajes cálidos y seguros
3. Diseñar experiencias para el aprendizaje situado
4. Dar mayor importancia a la calidad que a la cantidad de los aprendizajes
5. La situación del grupo ¿Dónde está cada alumno? ¿A dónde deben llegar todos?
6. La importancia de que los alumnos resuelvan sus problemas, aprendan de sus errores y apliquen lo aprendido en distintos contextos
7. Diversificar las estrategias didácticas, como preguntas detonadoras, problemas abiertos, procesos dialógicos, juegos, trabajos por proyectos, secuencias didácticas, estudios de caso, dilemas, debates, asambleas, lluvia de ideas, etcétera.
8. La relación con los contenidos de otras asignaturas y áreas del currículo para fomentar la interdisciplina
9. Su papel como mediador más que como instructor
10. Los saberes previos y los intereses de los estudiantes
11. La diversidad de su aula
12. Modelar con el ejemplo (p. 123).

Estos puntos fueron considerados para planificar y organizar las actividades y actitudes que cada docente debe de tener para el desarrollo de sus clases y así lograr un aprendizaje óptimo, al igual, considerar los factores sociales y culturales, con el fin de que fueran desarrollados por parte del docente y de los alumnos para generar conocimientos de la materia de historia y hacer comparación con la vida social actual que cada uno lleva. Derivado de esto, dentro de la planeación siempre permaneció relevante el poner a los alumnos al centro del aprendizaje, considerando los intereses y formas de pensar de los adolescentes, así como la diversidad de estrategias didácticas a utilizar por parte del docente, estos apartados son los relevantes, ya que son los que tienen un peso extra para lograr que los jóvenes obtengan aprendizajes de calidad y que sean entendibles por ellos.

A partir de la primera planificación, se consideró, la forma de trabajo de los alumnos con la docente titular, y la falta de motivación para ya no entrar a las sesiones virtuales, para esto, se había predestinado que los juegos fueran utilizados en el momento de la evaluación (como extra clase), se dejó de tarea para que en el tiempo que los jóvenes tuvieran libre pudieran ingresar a una plataforma y contestarán algunas preguntas, el resultado de esto no fue muy esperado, ya que los jóvenes no ingresaron y no se verificó la utilización de estas herramientas y el aprendizaje que obtuvieron.

Los resultados que arrojó la propuesta fueron diversos. Con base a esto, los juegos fueron considerados para utilizarse en 3 diferentes momentos. En la primera etapa, el utilizar los juegos al inicio fue principalmente para aterrizar al tema o tener retroalimentación, una de las actividades que se utilizó fue un abecedario pero con la letra que iba, tenían que decir una palabra sobre el tema que se había visto anteriormente, esto fue para generar un recuerdo del tema visto y volver a centrarlos en el aprendizaje, que ya iban teniendo y no perder el “hilo”, esta actividad al inicio fue utilizada de manera activa, ya que aparte de que se utilizó para retroalimentar los temas también fue empleado para que se generara el interés de la sesión en la mañana, y se cambiara la forma de iniciarla.

Una segunda utilización que se le dio a los juegos, fue desarrollarlos como actividad extra clase, al ver que no eran utilizados por los alumnos y no se observará de manera general que se utilizaran eventual y positivamente se determinó cambiarlos a otro espacio

de la planeación (cierre), con el fin de retroalimentar los resultados de estos y nuevamente verificar la emoción e interés que provocó en los alumnos.

Después de probar los juegos en diversos espacios de la clase y de diferentes formas, se concretó que los juegos serían utilizados en la misma reunión, ya que dejarlos de tarea en una plataforma no arroja muchos resultados ni participación de los alumnos, se hace énfasis en esto expuesto, porque se tuvo como experiencia la realización de 2 juegos dejados de tarea a través de las plataformas de *kahoot* y una sopa de letras en la plataforma *wordwall*, estas actividades extra clase no tuvieron mucho éxito ya que de los alumnos que habían ingresado a la sala, solamente tres personas lo habían jugado, y otros tenían dificultades para realizarlos o entrar a la página como tal, por lo que se determinó usar los juegos y adaptarlos al final de la clase para retroalimentar los contenidos abordados durante la sesión virtual.

Una vez hechos los ajustes en la planeación (tercer momento), los juegos fueron desarrollados durante las sesiones de 30 minutos que se tuvieron con los alumnos del segundo “A”, se determinaron 15 minutos para la explicación del tema, posteriormente se dejaron 5 para que impregnaran su apunte a través de algunas actividades como organizadores gráficos, infografías, *visual thinking*, por mencionar otros, esto para tener evidencias de los aprendizajes que se fueron obteniendo a partir de la explicación de la docente en formación y la aplicación de los juegos, los 10 minutos restantes, fueron ocupados precisamente, para ejecutar los juegos y observar la participación activa de los alumnos y la obtención de aprendizaje (Anexo 1).

En una de las primeras clases, se brindó el tema de *La Conquista de México* se utilizó el juego de mesa conocido como “juego de la botella” (anexo 2), que entra en la clasificación de “tradicionales”, adaptándolo a diversas preguntas que los jóvenes tenían que responder para poder girar por segunda vez la botella y así sucesivamente.

Este juego favoreció la concentración, promovió la atención, elevó su inteligencia y hubo aumento en su respuesta mediante un pensamiento reactivo, de esta manera fue adaptándose y utilizando los juegos en la nueva modalidad educativa a distancia. Todas las actividades derivadas de la estrategia, se desarrollaron dentro de la sesión para observar el

aprendizaje y avance que los jóvenes iban teniendo a partir de la propuesta realizada, en este caso, para recuperar información de lo que los jóvenes sabían acerca del tema se preguntó: ¿quién era Hernán Cortes?, ¿de qué otra forma se le conocía a la Malinche?, ¿de qué otra forma se le conocía a los Aztecas?, entre otras, logrando participación de varios de ellos.

En el caso del juego de las sillas, la implementación “normal” hubiera sido que se colocaran varios asientos, todos los integrantes girarían alrededor de ellas y en cuanto se parara la música cada quien se sentaría en una, el último en sentarse perdería. Para este juego, la adaptación fue que giraron los alumnos alrededor de la silla o donde estuvieran sentados escuchando la clase, posteriormente la docente en formación mencionó la palabra “alto” y el último alumno que se visualizó que se sentó era la persona que tenía que elegir entre tres tarjetas que se le mostraron, las cuales mencionaban: una pregunta sobre el tema de “*la economía novohispana*” o sus componentes, otra hacer 3 sentadillas y una más obtener una participación extra; estas opciones se agregaron para que existiera más disposición de los alumnos para la realización de la actividad, así como valorar qué tanto habían aprendido sobre el tema y qué les fallaba. De igual manera, la participación de los jóvenes fue mayoritariamente aceptable hasta algunos alumnos que no habían ingresado a las reuniones tuvieron conexión y participación dentro de las actividades.

Otro juego que se utilizó fue el llamado “más ropa”, en este juego los adolescentes tuvieron varias prendas de ropa encimadas, la docente en formación mencionaba varias cuestiones sobre el tema brindado llamado la “*economía novohispana*”, las preguntas eran sobre lo que sabían del tema y lo que habían aprendido (¿cuál era la actividad económica más importante de la Nueva España?, ¿en dónde se encontraron las primeras minas?, ¿en qué consistía el proceso de amalgamación?, por mencionar algunas), y a medida que se iban contestando el alumno podía desprenderse de una prenda, así se motivaba a responder y poder repasar el conocimiento que obtuvieron en la clase de forma divertida y diferente a la que conocían. Además, subjetivamente asociaban las prendas con algún concepto o información.

Otro tipo de juego fue la resolución de un “anagrama” (anexo 3), aplicada en el 3º momento, esta actividad tuvo como objetivo el cambio de una palabra para obtener otra,

dentro del desarrollo de esta actividad a los jóvenes se les facilitaron algunas pistas en las cuales tenían que encontrar la palabra correcta, esta actividad fue trabajada a contra reloj para que los alumnos tuvieran una respuesta y adaptación rápida de la actividad y demostraran el aprendizaje que en esa clase habían obtenido, el seguimiento que se realizaba era por la resolución de un formulario donde todas las materias estaban integradas para la valoración de los aprendizajes. Cabe mencionar, que las palabras utilizadas en el anagrama eran contenidos que se habían abordado durante la clase.

Los juegos fueron trabajados de manera individual por la condición a distancia que se vivió, pero esto ayudó para lograr que los alumnos tuvieran momentos sincrónicos y representó una fuente de motivación para levantarse y romper con su rutina académica que iban llevando a cabo desde que se dio la nueva escolaridad, cambiando un poco la forma en que venían trabajando y en el que lograron que su aprendizaje se combinara con su diversión para fomentar el gusto por la materia de historia y dar aliento para seguir conectándose a las clases virtuales.

Las actividades que eran más accesibles para los alumnos, se seleccionaban dependiendo de las condiciones en las que se encontraban, por ejemplo, algunos alumnos sólo se podían conectar por medio de los datos móviles de un dispositivo celular, generando que no podían ingresar a páginas donde se tenían los juegos como tal porque generaba más gasto, entonces se utilizaron los juegos que cotidianamente se conocen durante el cierre de la clase virtual, para que se pudiera evaluar el aprendizaje que iban obteniendo a lo largo de las diferentes sesiones.

Todas las sesiones procuraron que a través de la utilización de juegos los alumnos tuvieran el acceso y generaran un aprendizaje óptimo. A partir de todo esto, la última actividad que se trabajó fue “el juego de tronar globos” (anexo 4), para ser desarrollado virtualmente. Esta actividad fue utilizada en el 3º momento como retroalimentación, dentro de este juego, los alumnos debían de seleccionar un globo que estaba enumerado para después “tronarlo”, en estos globos había preguntas de los temas que se habían brindado a los jóvenes desde la primera intervención que se obtuvo con el segundo “A” para visualizar

y comprobar la veracidad de la implementación de la propuesta mencionada con anterioridad.

Las preguntas fueron de los temas que se vieron como ¿qué fue la Conquista de México?, ¿cuál era la principal actividad económica en la Nueva España?, ¿qué inventos se desarrollaron en la Nueva España?, ¿cómo fue el proceso de evangelización?, ¿cómo era el arte Novohispano?, por mencionar otras; de esta manera se pudo obtener una evaluación de los alumnos y confirmar los aprendizajes que habían obtenido durante las diversas sesiones.

A partir de la implementación de la propuesta, en el grupo otorgado para ponerla en práctica se tuvo como consideración las formas en la que la actividad se fue dando y los pros y contras que trajo esto.

Al desarrollar la temática se concretó algo muy importante, los docentes estaban tan acostumbrados en preocuparse por conseguir cubrir todo el programa de estudios que mencionan las autoridades escolares, que muchas veces no consideraban si en verdad los alumnos estaban tomando y adquiriendo todo el aprendizaje que se les brindaba, o solamente realizaban su apunte y se quedaba en eso, en notas que posteriormente ni revisaban ni le darían el uso adecuado, se quedaría como un aprendizaje pasajero, del cual para volver a tomarlo en cuenta se tendría que repetir toda la clase; por ende se planificaron los aprendizajes y contenidos de cada clase asociándolos con el juego.

Una oportunidad de observar el desarrollo y veracidad de los juegos, fue en una actividad que se puso en práctica con todos los segundos grados, la forma de trabajo dentro de la escuela secundaria como se mencionaba, era a través de proyectos quincenales para disminuir la cantidad de trabajos por entregar de los alumnos y salir beneficiadas ambas partes.

Durante el cuarto proyecto se planteó un juego llamado “los alumnos responden” (anexo 5), esta actividad se dividió en diferentes fases: la primera actividad fue enviarles a los alumnos todas las preguntas de los temas que se habían abordado durante los proyectos pasados y el tema actual que se estaba trabajando de todas las materias, para que los jóvenes

pudieran responderlas y posteriormente pasar a la siguiente fase. La eliminatoria consistía en la confrontación de los cuatro segundos (2º “A”, 2º “B”, 2º “C” y 2º “D”) para obtener un ganador. El desarrollo de este juego fue lanzar preguntas generales sincrónicamente en la plataforma de *zoom*, quien contestara primero y bien se le daba un punto al grupo, la primera ronda fue de 2º “A” vs 2º “B”, obteniendo como ganador al 2º “B”, en la segunda ronda se enfrentó 2º “C” vs 2º “D” teniendo como ganador al 2º “C”.

Después de estos dos ganadores, la última fase confrontó al 2º “B” vs 2º “C”, los cuales fueron los ganadores previos, de ésta el ganador fue 2º “C”; cabe destacar que para que se dieran los ganadores, tuvieron que contestar de manera correcta las preguntas trabajadas anteriormente, fomentando la retroalimentación de conocimientos, de igual manera, se pudo comprobar que los jóvenes, a pesar de estar a distancia de la escuela están obteniendo aprendizaje, también, este juego sirvió de motivación para que los alumnos ingresarán a sus clases y tuvieran mejor respuesta para la entrega de trabajos.

Está actividad que fue trabajada en conjunto con todos los segundos y con los profesores que les dan clases, dejó como resultados, además de la motivación de los alumnos para las materias, el manejo de información y contenidos de las diversas clases y ver qué tanto recordaban o habían estudiado y qué conocimientos se tenían que reforzar de las distintas asignaturas.

Para los alumnos que no ingresaban a las salas, se planteó en la planeación, la realización de algunas actividades que habían sido desarrolladas durante la clase virtual como por ejemplo un organizador gráfico de preguntas guía (anexo 6), entre otras, por otro lado, también se dejó que investigaran el tema con ayuda de su libro de texto, esto para que los alumnos no perdieran la noción del tiempo en las actividades y fuera al margen con los temas, a pesar de que no entraban a la clase tenían trabajo por entregar y realizar aunque de esta manera no se podía determinar al 100% el uso del juego para su aprendizaje, ya que no se iban a observar los resultados por parte de la docente en formación.

Los juegos, así como se desarrollaron en la virtualidad, de igual manera se pueden desarrollar en la escuela presencial, en este contexto es accesible utilizar diferentes espacios escolares hasta tal punto de conjuntar todos los juegos y poner a prueba a los

estudiantes, así como lograr diversas habilidades, un compañerismo y trabajo colaborativo entre los mismos.

De manera personal, se queda una importante reflexión como docente frente a grupo, los alumnos con los que se trabajó requieren en ocasiones, diferentes actividades que reafirmen su motivación, interés y el gusto por una asignatura escolar, son alumnos que necesitan descubrir nuevos aprendizajes y ser formadores de su propio conocimiento a partir del apoyo docente que tengan. Para contribuir en estos aspectos, fue necesario el uso de diversas estrategias como el juego, a pesar de que pueda entenderse y se utilice sólo para crear un ambiente de relajación y tenga que ver poco con el aprendizaje.

Según diferentes estudios de neuroeducación el juego es una estrategia y actividad realmente importante para conectar las ideas de los alumnos y fomentar el desarrollo de habilidades de pensamiento y físicas.

Por otra parte, el uso del juego logró una gran dinámica y cambio de actitudes entre docentes y alumnos, los alumnos se sintieron más motivados y con más interés de ingresar a las reuniones, de igual manera, logró reactivar la curiosidad de los adolescentes y poner a prueba los conocimientos que iban adquiriendo. Con ayuda de los juegos y de las preguntas, que eran el factor externo para la resolución y aplicación de los juegos, ayudaron a la comprensión de los alumnos y a observar cómo hacen suyo el conocimiento los jóvenes y cómo lo transmiten a otras personas.

Otra forma de utilizar los juegos sería de manera presencial, claro, cuando las condiciones lo permitan, de esta forma, se plantea conjuntar los juegos y convertirlos en una feria del conocimiento para tener dos resultados esperados: una evaluación de los aprendizajes y que los alumnos desarrollen el compañerismo y el trabajo colaborativo con todos sus compañeros, de igual manera, se pone los aprendizajes en juego para observar si existen algunas fallas y poder trabajar en ellas.

El desarrollo de esta estrategia dejó a la docente en formación diversos aprendizajes, los alumnos deben de ser motivados para las clases, y para que logren obtener un conocimiento, los juegos pueden ser aprovechados por la docente y el alumno para que

se diviertan pero también para que se adquieran aprendizajes de la materia de historia generando motivación de ésta, pero también se deben de conjuntar con otras actividades de análisis y reflexión como organizadores gráficos o preguntas que ayuden al estudio y repaso de los apuntes que los mismos adolescentes generan para su estudio y posteriormente, los puedan poner en práctica generando su propia evaluación.

Utilizar los juegos en tiempo de confinamiento, no favoreció su empleo por las condiciones que genera esta situación, ya que en algunos casos los alumnos no cuentan con los suficientes recursos para ingresar por largo tiempo a internet o permanecer en una página de internet. Por esto, es necesario y de mayor importancia que los juegos sean utilizados durante las sesiones virtuales, ya que, de esta manera, se concretó que los contenidos fueron obtenidos de manera instantánea y siguieron ahí porque se dio la oportunidad de repasarlos, se pudo tomar en cuenta que esta actividad ayuda a resolver dudas, generar interés de los contenidos y cambiar la perspectiva que se tenía de la historia, ya que los juegos generan motivación.

Análisis de los procesos realizados

Los juegos fueron utilizados durante el cierre de la clase principalmente para observar el contenido que se había obtenido por los alumnos, (promovido por la docente en formación) y poder comprobar la veracidad de la utilización de los juegos para verificar los aprendizajes de los alumnos.

La evaluación como lo define Diaz Barriga y Hernández Rojas (1998) :

...es dialogar y reflexionar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque es una parte integral de dicho proceso. Consiste en poner en primer término las decisiones pedagógicas, para promover una enseñanza verdaderamente adaptativa que atienda a la diversidad del alumnado; en promover aprendizajes con sentido y valor funcional para los alumnos (p. 351).

Las evaluaciones son concebidas como diversos números que son determinados para asentar una calificación que le corresponda a cada alumno de acuerdo a su forma y entrega de trabajos. La manera en la que se evaluó los aprendizajes obtenidos por los

alumnos durante la utilización de los juegos fue con la participación activa en las actividades, con ayuda de preguntas sobre los temas que se fueron desarrollando en las clases y los diversos organizadores gráficos que los chicos iban desarrollando conforme avanzaban en los temas.

Durante las clases brindadas por la docente en formación, se determinó que la utilización de los juegos sería durante el cierre de la clase, ya que se tenía la atención de los alumnos y se podía utilizar de mejor manera el juego, éste se desarrollaba al término de dar el tema, ya que como tenían los aprendizajes recientes podían tener mucha más participación, se realizaron diversos juegos como se mencionó en los párrafos anteriores, antes de iniciar un nuevo tema se realizaba retroalimentación del tema trabajado anteriormente, esto para comprobar que el juego resultó de mayor apoyo para que los alumnos lo tomaran en cuenta.

De igual manera, se utilizaron algunos juegos, mejor conocidos como pausas activas al inicio de la clase para animar y motivar a los alumnos, de esta forma los juegos tuvieron una utilidad muy importante dentro del desarrollo de las clases. En algunas ocasiones, se llegó a dejar de tarea la realización de un juego en línea, en donde los alumnos tenían que ingresar con un “pin”, este recurso no fue muy utilizado de manera correcta ni accesible, ya que los jóvenes que no lograban ingresar a la página, se quedaban sin recursos para demostrar la efectividad del juego. Casanova (1998) menciona que “no se enseña para -aprobar-. Se enseña y se aprende para alcanzar una plena e integral formación como persona” (p. 71).

De esta manera, la historia debe reconocerse por los sucesos que influyeron mucho en el desarrollo de la comunidad y sociedad en la que actualmente el alumno se desarrolla e interactúa con otras personas, teniendo esto como objetivo de la historia para que los adolescentes la hicieran suya.

Para evaluar los resultados de esta estrategia, se utilizó la evaluación formativa que la menciona Diaz Barriga y Hernández Rojas (1998) “se interesa cómo está ocurriendo el progreso de la construcción de las representaciones logradas por los alumnos” (p. 406). Esta evaluación fue la primordial para observar la veracidad del proceso de enseñanza-

aprendizaje, que tanto como docente y alumno estuvieron realizando, lo que importaba dentro de este proceso era como iban adecuando los diferentes contenidos de historia y les fueron dando una interpretación que resultará favorecida para su vida cotidiana. Para dar los temas se llegaron a utilizar diferentes objetos y personas que los jóvenes tuvieran cerca y se pudiera entender mejor el proceso histórico gracias a la ayuda de las diversas situaciones cotidianas presentadas. La forma de evaluar fue mediante la participación que se vio muy activa dentro de las sesiones, la asistencia que aumento y la realización de actividades como apunte o resolución de crucigramas, etc.

El utilizar los juegos al cierre de la clase dio como resultados la motivación de los alumnos, en primera instancia para que se conectarán a las salas virtuales y participarán, y para que se trabajara reflexión de los alumnos y el interés por la materia. para utilizar los juegos y adecuarlos se utilizaron preguntas detonadoras (¿Qué?, ¿Cómo?, ¿Cuándo? ¿Dónde?) de cada tema que fue evaluado, esto para que al utilizar la explicación del contenido por parte de la docente en formación. El alumno al tomar su apunte, podía utilizar estos elementos para jugar y poner en práctica su conocimiento y validarlo u observar los errores que había presentado.

La utilización de preguntas fue un recurso importante dentro del desarrollo de los juegos, ya que como menciona Zuleta (2005) “el uso de la pregunta es sustancial porque propicia la reflexión, el planteamiento de problemas o hipótesis. Favoreció, además, la expresión oral y/o escrita, la comunicación entre estudiantes, su atención y la creación de un ambiente favorable de aprendizaje” (párr. 7)

Utilizar las preguntas para el desarrollo de los juegos fue fundamental, por ejemplo, dentro del juego de la botella para poder girar la botella se tenía que contestar una pregunta del tema que se dio, de esta manera se fueron desarrollando todos los juegos con el apoyo de las preguntas para poder observar el proceso de aprendizaje y la validación de la enseñanza en los alumnos de secundaria.

Los recursos que fueron utilizados para evaluar los aprendizajes de los alumnos, fueron actividades como organizadores gráficos, visual thinking de la conquista de México (anexo 7) , anagramas (resultado de la integración de una nueva palabra), crucigramas, y la

participación de los jóvenes que se iba reflejando durante la clase, de ésta manera, la participación activa era de 4 o 6 alumnos de todos los que se conectaban, éstos alumnos participaban en todos los juegos que se desarrollaban en las clases y de igual manera contestaban las diversas cuestiones que se iban planteando a través de la explicación de la docente en formación.

Una de las contribuciones que se puede señalar, es que a través del juego podía perder, pero esto no se convertía en un momento de fracaso sino de reto y oportunidad para volverlo a intentar, por lo que también cumple el rol social para convivir, respetar reglas y mostrar su talento.

También se evaluaron los aprendizajes obtenidos mediante la utilización de formularios que se les dejaba a los alumnos al terminó de cada proyecto, estos tenían su función de valorar el conocimiento que iban adquiriendo de cada materia y pudieran repasar posteriormente algunos temas de cada asignatura en la que tuvieran duda o se presentará dificultad, de ésta forma, se pudo observar qué aspectos eran relevantes volver a enfatizar para comprender en que se habían equivocado y no se culpara a nadie; por ello, el trabajo en equipo se convirtió en una posibilidad para corregir, y posteriormente lograr resultados factibles (la comprensión de los contenidos), los cuales fueron realmente positivos y alternativos, pues, se manejaban resultados en efectividad entre el 70 y 90% de aciertos de los alumnos, tomando esto como una buena expectativa de la utilización de los juegos y de las diferentes estrategias que cada docente utilizó (Anexo 8).

Algo relevante que se debe de mencionar de toda la implementación y resultados que arrojó esta propuesta, fue que hubo alumnos que participaban dentro de la clase y tenían asistencia, ya que iban desarrollando habilidades e intereses sobre la materia de historia; razón para que los juegos fueran utilizados en el cierre de la clase para que se observara el proceso de aprendizaje con ayuda de los juegos.

Para la valoración de este ejercicio, se dio más énfasis en la entrega de trabajos y en la participación que tenían los alumnos, de igual manera se tomaba la asistencia de ellos, pero si estos no participaban dentro de la clase no se podían observar los avances y respuestas que tuvieron (recordemos que fue muy complicada la entrega de manera

presencial, pero también virtual, por ende, su participación resultaba fundamental para ir verificando la comprensión de los contenidos).

Durante el uso del juego en este proceso, fue gratificante ver que los alumnos tuvieron respuestas positivas (aumento de conectividad, comentarios positivos, mayor frecuencia de trabajos entregados) a la implementación para el desarrollo de su aprendizaje, de igual manera para las habilidades obtenidas y lo principal, la colaboración que esto generó para abordar los contenidos de historia en las clases virtuales, tomando como referencia los comentarios que se hicieron llegar a la docente en formación (anexo 9).

A pesar de que los juegos no se pudieron trabajar de manera presencial por el contexto actual, los resultados arrojados fueron favorables, para la docente en formación se logró el desarrollo de habilidades tecnológicas ante la creación e implementación de los juegos a través de la plataforma, de igual manera, se concretó que la utilización de estos sirve para atraer la atención del alumnado hacia la asignatura de historia, evaluar un aprendizaje se podía realizar al poner diversas preguntas, reconstruyendo las reglas y la forma de ponerlo en práctica, con el objetivo de fomentar la curiosidad y la investigación de los contenidos históricos.

Una situación importante que se presentó en un alumno fue que no entregó ningún trabajo requerido por la docente en formación, pero cuando se trataba de responder e interactuar de manera activa en el desarrollo de los juegos era de los que en todo momento estaba participando y contestaba asertivamente. Tomando esto, se generó una reflexión, la realización de apuntes y actividades que se dejaban para hacer acompañamiento fueron muy importantes para que los alumnos le dieran un uso posterior, pero el utilizar juegos activa rápidamente al cerebro, haciendo este, que recuerde cosas que son de gran importancia y pueda repasarlos de manera divertida.

Para valorar este ejercicio, sería considerado evaluar mediante una escala estimativa, en donde se evalúan las conductas, procedimientos, procesos o productos realizados por los alumnos, de esta manera el aprendizaje se reflejaría de manera formal y se tomaría en cuenta las características y cualidades que los adolescentes adaptaran al juego. Por otra parte, la evaluación que se dio por la situación actual de la escuela fue

mediante la participación de los alumnos, asistencia y entrega de trabajos, respecto a esto, la entrega de actividades no fue mayoritariamente entregada por los adolescentes, pero hubo un aumento en la participación de los alumnos todo esto, fue registrado en una lista de asistencia donde se fue registrando cada aspecto que fue evaluado (Anexo 10).

CONCLUSIONES

La propuesta didáctica que fue desarrollada durante el acompañamiento que se dio dentro de la Escuela Secundaria Oficial No. 0401 “Gral. Vicente Guerrero” en el segundo grado grupo “A”, y teniendo como antecedentes la implementación de algunos juegos en las escuelas visitadas anteriormente, se pudieron concretar algunos resultados acerca de la utilización de los juegos para la enseñanza-aprendizaje de los contenidos de historia, así como fomentar una motivación en los alumnos.

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje se consideran como herramientas utilizadas por los docentes con el fin de llamar la atención de los jóvenes y generar un interés, principalmente en la materia de historia. Una estrategia para trabajar con los alumnos de secundaria fueron los juegos, está fue predeterminada al observar que los alumnos ya se sentían muy aburridos con las estrategias repetidas que utilizaban los docentes frente a grupo, de igual manera se determinó el uso de los juegos ya que son actividades donde aparte de desarrollar habilidades físicas se puede utilizar para el desarrollo de aprendizajes y contenidos, al igual que para despertar la curiosidad en la materia.

Cabe destacar que la utilización de los juegos fue de manera virtual, de esta manera se tuvo que preparar la clase para que se pudiera dar uso a los juegos dentro de las clases, en la planeación se integró el desarrollo de los juegos durante el cierre de la clase ya que los alumnos tenían más presentes los conocimientos y las personas que entraban a la reunión podían interactuar y jugar con sus demás compañeros, aunque a la distancia.

Algunos de los juegos que fueron utilizados para esta implementación, fueron los conocidos “juegos tradicionales” como *la botella*, *juego de las sillas*, *crucigramas*, *sopas de letras*, por mencionar algunos, estos juegos son actividades que los alumnos en algún momento de su vida ya habían utilizado pero para desestresarse o para distraerse, pero no los habían ocupado para que tuvieran un aprendizaje significativo, de éstas actividades fueron modificadas y adecuadas sus reglas para que fueran trabajadas, a pesar de que las sesiones eran desarrolladas no fueron de manera presencial, se logró la inserción de los

juegos para lograr captar la atención, favorecer la participación, e incluso la interacción de los miembros del grupo aunque fuera de manera virtual.

Los juegos implementados fueron diseñados para ser trabajados en la virtualidad y de manera presencial, tomando como referencia los diversos espacios y escenarios que brinde la educación en México, y principalmente tuvieron el propósito de elevar los índices de motivación, interés y curiosidad de los adolescentes de secundaria por la asignatura de historia, ya que ésta no es muy aceptable por los alumnos por algunas características que a lo largo del tiempo han formado las ideas acerca de ésta, donde se menciona y se hace énfasis que es la materia donde solamente se la pasan explicando temas de menos interés de los jóvenes y que las clases son muy repetitivas.

A partir de estas ideas, se desarrollaron los juegos para fortalecer diversas habilidades en los alumnos tanto físicas, como mentales y conceptuales, que pudieran y lograrán hacer suyo los contenidos históricos y compararlos con su vida social actual en la que están presentes.

El evaluar los aprendizajes obtenidos por los alumnos mediante el juego, fue por la participación que tuvieron en la actividad y en la entrega de trabajos, algo que se pudo observar es que hubieron alumnos que ingresaban a las reuniones y estaban activamente participativos pero no entregaban los trabajos que se dejaban de tarea por la docente en formación, a pesar de que no había entrega de actividades se podía observar que el aprendizaje lo tenía innato y trabajado, que a pesar de que no había entrega de trabajos los juegos fueron la clave fundamental para lograr un conocimiento y aprendizaje entre estos alumnos.

Las actividades que fueron de ayuda para observar cómo iban adquiriendo el conocimiento los alumnos fue el uso de *visual thinking* y *organizadores gráficos*; estas tareas fueron utilizadas para ir registrando el aprendizaje y para que los alumnos tuvieran presente el suceso y lo plasmarán como ellos se lo imaginaban, poniendo a trabajar su creatividad y curiosidad, cabe destacar que éstas actividades fueron dejadas tanto para los alumnos que se conectaban a las clases y para los que no ingresaban para solo tener una evidencia de los jóvenes.

De igual manera, se observaron resultados con la ayuda de un formulario que consistía en una serie de preguntas que se le realizaba a los alumnos cada 15 días, donde se demostró el empeño y disposición que cada estudiante le ponía a las diversas materias que tenían, este arrojó, principalmente, los aciertos que cada alumnos obtenía en cada asignatura, en la materia de historia de 7 preguntas que fueron introducidas, la mayoría eran contestadas correctamente, haciendo esto que los juegos si tomarán validez e importancia en los conocimientos de los adolescentes.

El utilizar los juegos con los estudiantes de secundaria, fomentó el entusiasmo en las clases, que en la actualidad se van desarrollando a través de una pantalla. La motivación que les generó por entrar y trabajar, se observaba en el desarrollo de los juegos que acataban las indicaciones que se les pedía con mucha responsabilidad y eso es lo que en algunos momentos necesitaban, que se utilizarán otras actividades como los juegos para fomentar la participación de los alumnos. De igual manera, aumento la asistencia de los jóvenes a las clases virtuales, trayendo consigo un interés en la materia y en como se desarrolló.

Los retos que se presentan a largo plazo son muchos, en primer lugar, es que los juegos no pierdan su objetivo de ayudar al aprendizaje, y se reduzca a una actividad que solamente se realice en la sala virtual o en el salón de clases para dejar avanzar la clase, pero sin un propósito en específico ni con una razón de trabajar.

Por otra parte, resulta necesario que aparte de los juegos, también se utilicen actividades como organizadores gráficos, algunas exposiciones, proyectos realizados por los alumnos, por mencionar algunos, para no caer en la misma monotonía que se ha pretendido abatir y siempre sorprender a los jóvenes con la diversificación de actividades que se les presenten, así como ser partícipes de su propio aprendizaje y que sean los adolescentes los cuales vayan construyendo este mismo.

Vale la pena mencionar, que desarrollar los juegos de manera presencial con la nueva estrategia para volver a las aulas, va a tener que adecuarse pues, no podrán ser inicialmente interactivos con el fin de que los alumnos no compartan objetos, esto para que no se ponga en riesgo al docente y al alumno.

Esta estrategia dejó como meta personal para el futuro, el atrevimiento para utilizar diversas estrategias para trabajar con los alumnos. Algo nuevo puede generar demasiada sorpresa e interés en los alumnos, los juegos, que fue algo innovador para los estudiantes sirvieron para mejorar la asistencia a las clases virtuales, fomentar la participación, lograr la interacción en eventos grupales e institucionales, mejorar la entrega de trabajos, trabajar las emociones que tenían ante el trabajo a distancia y relacionar los contenidos históricos con la época actual.

La docente en formación logro la confianza para brindar la clase y poder trabajar con los alumnos, desarrollando diversas actividades y poniendo en práctica los juegos, actividad con la que le hubiera gustado como alumna trabajar en las clases de historia, para poder comprenderla y tenerla presente en la vida diaria.

Se promovió la participación de los alumnos en las clases, el preguntarle a cada uno detalles que se vieron en la clase y tomarlos en cuenta, se pudo determinar lo que necesitaban, los motivaba y les hiciera ser partícipes en las clases, los cuales estaban activos a pesar de que no tenían la cámara prendida y estaban dispuestos a participar.

De acuerdo a esto, también se logró comunicación entre los alumnos que no se conectaban a las sesiones, con el propósito de que no perdieran la secuencia de los temas desarrollados y no se quedaran sin realizar nada, para estos alumnos ausentes se determinaron diversas actividades extras, dónde tenían que desarrollar la habilidad de investigar y poner en juego su conocimiento, de esta manera, se logró la asistencia de más alumnos a las salas y que utilizaran los juegos con un propósito definido.

REFERENCIAS

Bibliografía

- Astolfi, J.-P. (1997). Tres modelos de enseñanza. en *Aprender en la escuela* (págs. 127-135). Chile : Dolmen
- Casanova, M, A. (1998). Evaluación: concepto, tipología y objetivos. en *La evaluación educativa* (págs. 67-102). México: SEP, Fondo Mixto de Cooperación Técnica y Científica México-España.
- Diaz Barriga, F. y Hernandez, Rojas, G. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Mexico. MC GRAW.
- Florez, R. R., Castro Martinez, J. A., Galvis. Vazquez. J., & Liced, Z. S. (2016). *Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones* . Bogotá: investigación IDEP.
- SEP (2017). *Aprendizajes Clave para la educación integral*. México : Secretaria de Educación Pública .
- SEP. (2019). *Nueva Escuela Mexicana*. México: Secretaria de Educación Pública.
- SEP. (2002). *Taller de diseño de propuestas didácticas y analisis del trabajo docente I y II*. México: Secretaria de Educación Pública.
- Smyth, J. (1991). Una pedagogía crítica de la práctica en el aula. *Revista de educación*, págs, 275-300.
- Tapia, J. A. (1999). ¿Qué hacer para motivar a nuestros alumnos? en Coll.Cesar, *Psicología de la instrucción, la enseñanza y el aprendizaje en la educación secundaria* (págs. 119-140). Barcelona : Ice- Universitat de Barcelona.
- Tenti Fanfani, E. (1999). Saberes sociales y saberes escolares . en H. N. Luis, *Cero en conducta* (págs. 21-39). México : educación y cambio .
- Zabala, V. A. (1995). *La práctica educativa. Como enseñar*. Barcelona : Grao de Serveis Pedagogics.

Cibergrafía

- Benavidez, M. V y Flores, M. R. (2019). La importancia de las emociones para la neurodidáctica. *Portal de Revistas Académicas de la Universidad de Costa Rica*
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/wimblu/article/view/35935/36685>
- Maehr, M., & Meyer, A. H. (1997). "Comprender la motivación y la escolarización: dónde hemos estado, dónde estamos y adónde debemos ir". *Revista de Psicología Educativa* , 371-409.

- Meneses Benitez, G. (2007). Interacción y aprendizaje en la universidad . *El proceso de enseñanza-aprendizaje: el acto didáctico* :
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/elprocesodeensenanza.pdf>
- Quesada, C. R. (17 de julio de 2011). Juegos didácticos, una vía para motivar las clases de apreciación e historia de la música en la escuela de instructores de arte. *Revista Electronica de Pedagogía*:
<http://educacionypsicologia.org.mx/revistaodiseo/2011/9-17/corujo-juegos-didacticos-musica.html>
- Cepeda Ramírez M.. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje* (Archivo PDF) <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Sangrá, A. M. (2008). Los retos de la educación a distancia .*Revista de Docencia Universitaria*: <https://revistas.um.es/redu/article/view/10971/10561>
- Santolaria, J. A. (2013). Breve catálogo de propuestas de clasificación del juego como actividad ludomotriz. *Efdeportes* :
<https://www.efdeportes.com/efd179/propuestas-de-clasificacion-del-juego.htm>
- Sevilla, C. D. (2007). *Centro de formación permanente de la universidad de sevilla*. obtenido de <https://cfp.us.es/area-de-alumnos/e-learning/preguntas-frecuentes-modalidad-e-learning>
- Torres, M, C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Educere, 289-286
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>.
- Texcocosuhistoria*. (2021). obtenido de texcocosuhistoria.mex.tl:
<http://texcocosuhistoria.mex.tl/zona-sur.html>
- Zuleta, A. O. (28 de 03 de 2005). La pedagogía de la pregunta, una contribución para el aprendizaje. *La Revista Venezolana de Educación*:
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1316-49102005000100022

ANEXOS.

Anexo 1. Ejemplo de planificación

<p>Eje. Formación del mundo moderno.</p>	<p>Tema. La Conquista de México</p>	<p>Competencia. Que los alumnos identifiquen el proceso de conquista, así como la vida anterior a la conquista de México.</p>
<p>Subtema. Conocer los eventos que ocurrieron en Mesoamérica con la llegada de los españoles.</p>		
<p>Aprendizaje esperado • Conoce los principales acontecimientos del proceso de Conquista de México-Tenochtitlán y analiza algunos factores que lo determinaron.</p>	<p>Enfoque. Enfoque formativo para lograr que los alumnos desarrollen un pensamiento histórico para que se pueda atribuir a entender y analizar el presente, planear el futuro y aproximar a la comprensión de la realidad, así como que se sientan parte de la historia como un sujeto histórico.</p>	<p>Propósitos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar las nociones de tiempo y espacio para la comprensión de los principales hechos y procesos de la historia de México y el mundo. • Valorar la importancia de la historia para comprender el pasado y participar de manera informada en la solución de los retos que afronta la sociedad para fortalecer la convivencia democrática e intercultural
<p>Principios pedagógicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo. • Ofrecer acompañamiento al aprendizaje. • Estimular la motivación intrínseca del alumno. • Entender la evaluación como un proceso relacionado con la planeación del aprendizaje. 	<p>Competencia- acción.</p>	
<p>Conocimientos. Conquista, Mesoamérica, ruta, Mexicas, Hernán Cortés, expedición.</p>	<p>Habilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los eventos ocurridos antes y durante la Conquista de México. 	<p>Actitudes y valores. Fomenta los valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto • Tolerancia • Libertad • Empatía
<p>Estrategia de enseñanza. Exposición de la docente en formación</p>		
<p>Estrategias de aprendizaje Organizadores gráficos, juegos</p> <p>Actividades previas. Búsqueda de contenido científico. Planeación. Realización de material didáctico.</p> <p>Actividades permanentes. Cámara encendida, participación de los alumnos.</p>		

<p>INICIO</p> <p>M: Saluda a los alumnos. Indica que todos los jóvenes mantengan su cámara encendida y el micrófono apagado. M: Realiza las preguntas detonadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es conquistista? • ¿Quién era Hernán Cortés? • ¿Quiénes eran los Mexicanos? • ¿Cómo era la vida de Mesoamérica antes de la llegada de los españoles? <p>5 minutos.</p>	<p>DESARROLLO</p> <p>M: Presenta el tema "Conquista de México" con ayuda de un material visual. 10 minutos. M: Presenta el juego de botella histórica donde vendrán preguntas acerca del tema presentado y se irá seleccionando a los alumnos que contestarán las preguntas. 10 minutos. Preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de la conquista ¿Cómo estaba conformado el territorio de Mesoamérica? • ¿En qué año inicio la expedición de Cortés hacia la Nueva España? • ¿De qué otra forma se le conocía a la Malinche? • ¿En dónde se funda la ciudad de Villa Rica? • ¿Qué ruta tomó Cortés para llegar a Tenochtitlán? • ¿A quién sometió Cortés como advertencia para los Mexicanos? • ¿Quién alojó en el palacio de Axayácatl a Hernán Cortés? • ¿De qué otra forma se le conocía a los Mexicanos? 	<p>CIERRE</p> <p>A: Realiza un visual thinking del tema "Conquista de México" englobando la información presentada por la docente en formación y con ayuda de las páginas del libro de texto 199-203.</p>	<p>Recursos. Material visual</p> <p>Productos esperados: Visual thinking Juego de botella</p>
--	---	--	---

Anexo 2. Juego de botella.

Meet - zse-bc0j-yfo

meet.google.com/zse-bc0j-yfo

Aplicaciones YouTube Maps Gmail Traducir Storyboard That: EL... 11 opciones para cr... GENERADOR de M... maria landin - Busc... Cursos Gidzty.com - Hag... Google Meet Otros favoritos

Litzy Alvarado está presentando

Mónica Carrillo y 15 más

7:53

Tú

Ailyn Ramirez

Alexis Morales ...

Ailen Garcia

Valeria Reyes

Alexa Gonzalez

ALEJANDRO MO...

sinai orduña pie...

Adrian Velasco

Vicky Herrera

Brian El Profe

Viолetta Lopez Z...

Rocio Iglesias

Angela Hernand...

Litzy Alvarado

GIRAR/PARAR

Manuel Celis Rodriguez ha abandonado la reunión

Detalles de la reunión

Litzy Alvarado está presentando

Escribe aquí para buscar

07:53 a. m. 05/03/2021

Anexo 3. Realización de un anagrama

A partir de las pistas, ordena las palabras para obtener las frases correctas

- Se refiere al valor estético e intrínseco de ciertas pinturas, esculturas, piezas musicales, edificios, etc

TAER : R=ARTE

- Pinturas, esculturas, altares, piezas de plata para misas, etc

UNENCIO GDEAILSRI
R=FUNCION RELIGIOSA

- Pinturas con la imagen de un monarca, sellos, relieves o edificios

CPNOTAREIENRES LDE OEPRD
REPRESENTACIÓN DEL PODER

- Objetos de porcelana, utensilios caseros, libros, telas, ropa, platería

ADUOZIIISLT NE IVADDTINAACIO
UTILIZADOS EN VIDA COTIDIANA

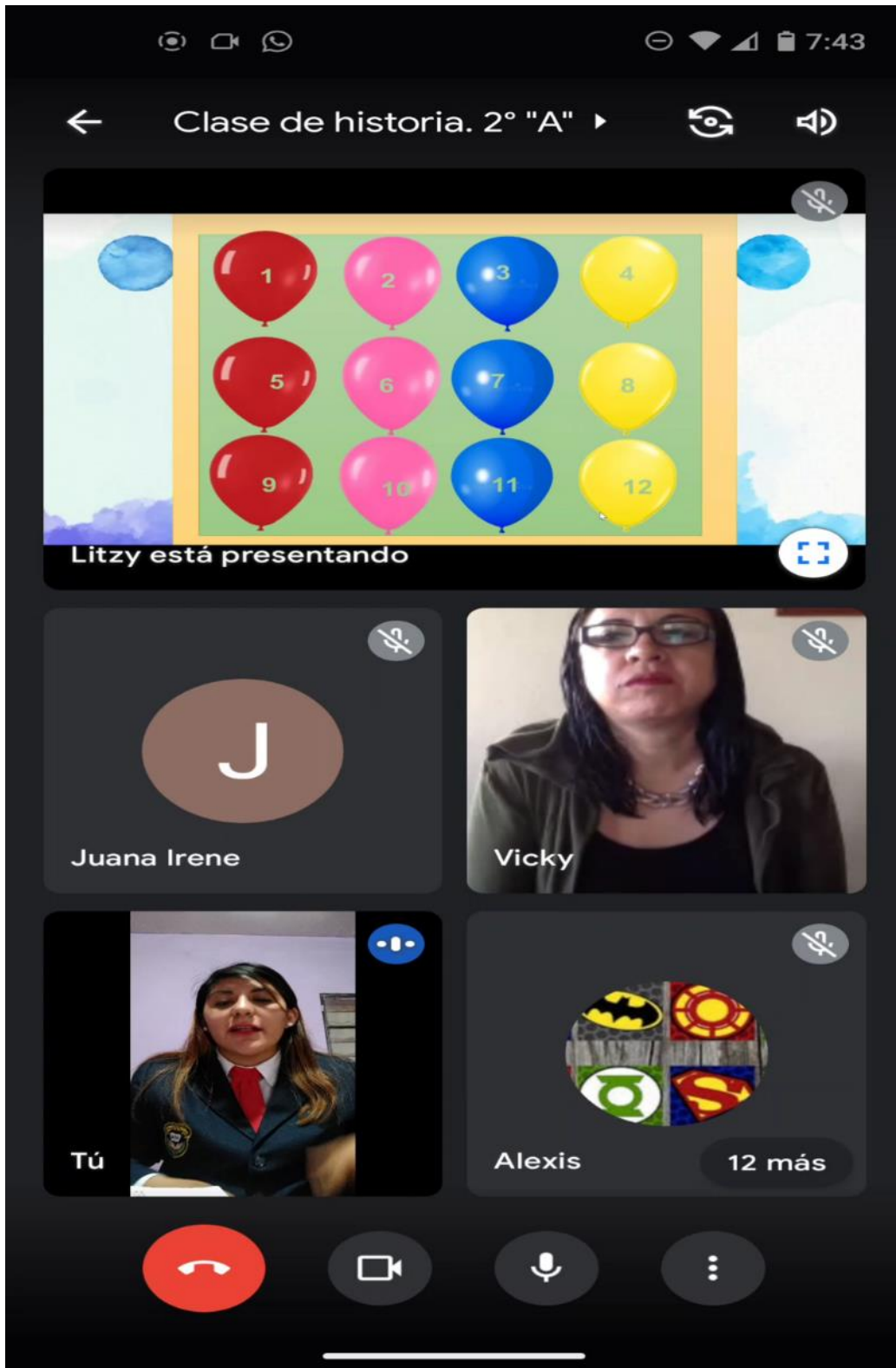
- Administración pública, infraestructura y espacios privados como casas y palacios

TURCQAAUERIT IVCLI
ARQUITECTURA CIVIL

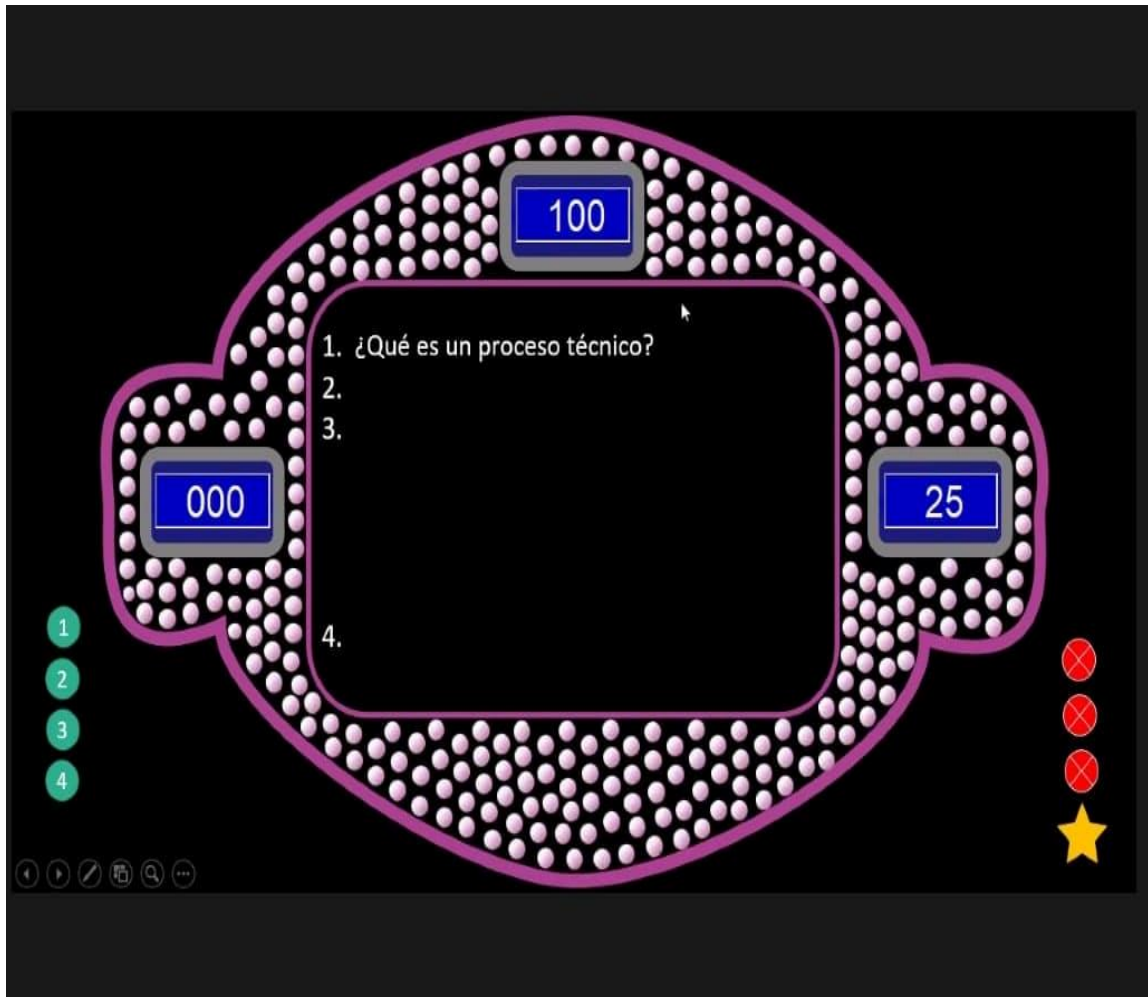
- Espacios de culto y las habitaciones de religiosas y edecánicas

BUACQUATITER AIEOILRGS
ARQUITECTURA RELIGIOSA

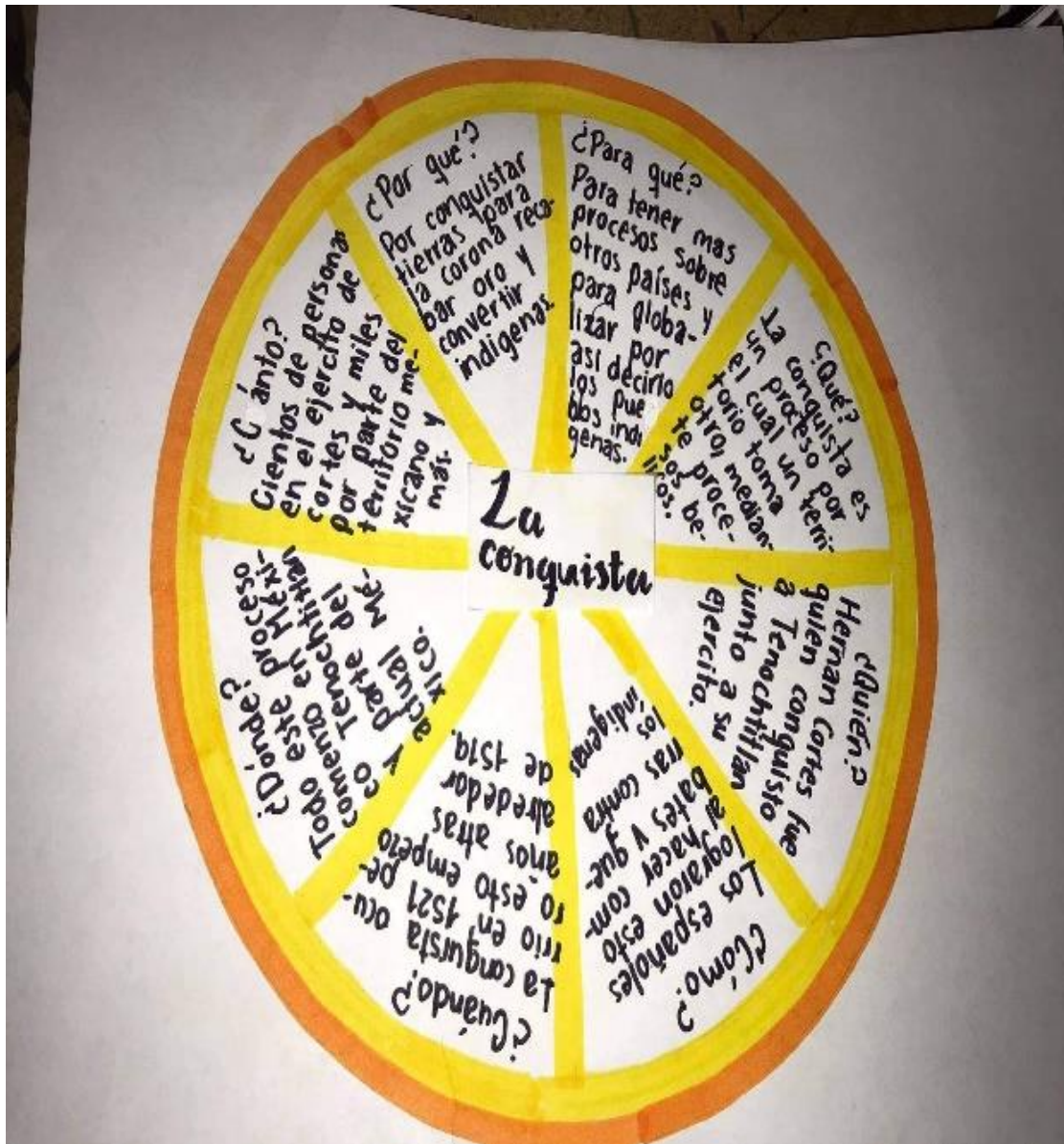
Anexo 4. Juego “tronar globos”



Anexo 5. Juego “los alumnos responden”



Anexo 6. Organizador grafico de preguntas-guía del tema “La Conquista de México”



Anexo 7. Visual thinking “La Conquista de México



Anexo 8. Resultados de formularios realizados a 2º “A”

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	I
10	N.P.	H	M	NOMBRE DEL ALUMNO				proyecto	proyecto	Tercer Proyecto			
11	1	1		AGUILAR BUENDIA MAURICIO				46/55	45/55	48/55			
12	2	2		ALMARAZ ALVARADO ELIAS				41/55	40/55	42/55			
13	3		1	ALONSO HERNANDEZ STEPHANY				27/55	22/55	NP			
14	4	3		AYALA ESPINOSA GERARDO SAMUEL				37/55	NP	46/55			
15	5	4		BLANCAS ALVARADO JONATHAN				NP	29/55	31/55			
16	6	5		BUENDIA AYALA ANGEL GABRIEL				NP	NP	29/55			
17	7	6		CARRILLO GARCIA EDSON SANTIAGO				41/55	34/55	29/55			
18	8	7		CARRILLO HERNANDEZ ALAN ANDRES				39/55	27/55	NP			
19	9		2	CARRILLO ORTIZ MONICA				40/55	38/55	42/55			
20	10		3	CARRILLO ORTIZ VALERIA YAMILET				NP	NP	29/55			
21	11	8		CARRILLO PERALTA JUAN PEDRO				NP	NP	NP			
22	12	9		CELIS RODRIGUEZ JUAN MANUEL				33/55	NP	32/55			
23	13		4	DAVALOS ESPINOZA SARA ELIZABETH				NP	NP	38/55			
24	14	10		DIAZ NAVARRETE JESUS GABRIEL				46/55	41/55	36/55			
25	15		5	DIAZ SANCHEZ ANAYANSI				NP	NP	NP			
26	16	11		ESCUDERO LEON IAN ABRAHAM				NP	NP	NP			
27	17		6	LOPEZ ZAMBRANO REBECA				47/55	36/55	NP			
28	18		7	MIRANDA TREJO PALOMA				52/55	44/55	40/55			
29	19	12		MONDRAGON CARRILLO MIRSHA KALEB				14/55	NP	NP			
30	20	13		MORALES MENDOZA ALEXIS				40/55	34/55	31/55			
31	21		8	MORENO HERNANDEZ FERNANDA				46/55	43/55	42/55			
32	22	14		MUÑOZ PAUL LUIS ANGEL				NP	NP	NP			
33	23	15		NEGRETE SEGURA EMMANUEL ISRAEL				NP	NP	NP			
34	24		9	PEREZ AYALA MELISA				47/55	34/55	33/55			
35	25		10	SALCEDO RAMIREZ JARED AILYN				37/55	NP	NP			
36	26	16		SANCHEZ MONTER ARMANDO				51/55	47/55	42/55			
37	27		11	SANCHEZ PATIÑO BRENDA SUSANA				NP	32/55	38/55			
38	28		12	SEGURA VALDEZ DULCE MARIANA				NP	NP	NP			
39	29		13	SESEÑA GARCIA SHERLYN ESTHEFANY				NP	NP	NP			
40													

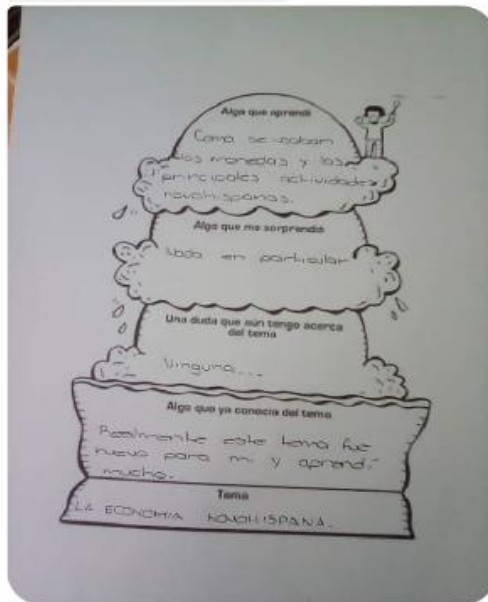
Anexo 9. Comentarios de los alumnos.

Buenas tardes maestra, le envió las actividades que tengo, gracias.



buenas tardes, gracias paloma

Si, me faltó este...



Que le vaya bien maestra, me agradaban sus clases y se entendían bien, gracias. Que tenga un buen día.

Toca dos veces para ❤️





2021. "Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México"

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

Tulantongo Texcoco a 05 de Julio de 2021.

ASUNTO: Se autoriza Documento
Recepcional (Ensayo).

**C. LITZY NOEMI ALVARADO HUERTAS
P R E S E N T E.**

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 COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS CONTENIDOS DE 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



Profra. Delfina Santos Estrada Montes de Oca

Directora Escolar

