

ESCUELA NORMAL DE ZUMPANGO



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

“La lúdica como estrategia de motivación para el aprendizaje de la historia en los estudiantes de 3ºC de la Escuela Secundaria Federal Rosario Castellanos”.

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
**LICENCIADA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA
HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA**

PRESENTA

GRISELDA GÓMEZ OCAMPO

ASESOR

MARÍA DEL CARMEN RODRÍGUEZ ORTIZ

ZUMPANGO, EDO. MEX.
JULIO, 2023.

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN.....	1
2.	PLAN DE ACCIÓN.....	5
2.1.	CONTEXTO.....	5
2.1.1	EXTERNO.....	6
2.1.2	INTERNO.....	9
2.1.3	AÚLICO.....	10
2.2	PROBLEMÁTICA.....	13
2.3	OBJETIVOS.....	16
2.3.1	OBJETIVO GENERAL.....	16
2.3.2	OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	16
2.4	METODOLOGÍA.....	16
2.5	REFERENTES TEÓRICOS.....	17
2.6	ACCIONES DE INTERVENCIÓN.....	26
2.6.1	DEFIENDE TU TERRITORIO.....	26
2.6.2	ENSALADA DE INSTITUCIONES PÚBLICAS.....	28
2.6.3	RADIO Y T. V.....	29
2.6.4	MURALISMO.....	30
3.	ANÁLISIS Y REFLEXIÓN.....	31
3.1	DEFIENDE TU TERRITORIO.....	34
3.2	ENSALADA DE INSTITUCIONES PÚBLICAS.....	35
3.3	RADIO Y T.V.....	36
3.4	MURALISMO.....	36
4.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	38
5.	Referencias.....	42
6.	ANEXOS.....	43
6.1	ANEXO 1.....	43
6.2	ANEXO 2.....	43
6.3	ANEXO 3.....	44
6.4	ANEXO 4.....	44

6.5 ANEXO 5.....	45
6.6 ANEXO 6.....	45
6.7 ANEXO 7.....	46
6.8 ANEXO 8.....	46
6.8.1 ANEXO 9.....	47
6.9 ANEXO 10.....	47
6.9.1 ANEXO 11.....	48
6.10 ANEXO 12.....	48
6.11 ANEXO 13.....	50

1. INTRODUCCIÓN

La práctica educativa de los docentes es una actividad dinámica, reflexiva, que comprende los acontecimientos ocurridos en la interacción entre maestro y alumnos. No se limita al concepto de docencia, es decir, a los procesos educativos que tienen lugar dentro del salón de clases, incluye la intervención pedagógica ocurrida antes y después de los procesos interactivos en el aula.

Teniendo en cuenta lo anterior, se elabora el presente Informe de Prácticas Profesionales, el cual pretende mostrar de manera concisa el análisis y la reflexión del proceso de intervención áulica que ejecutó la docente en formación durante el periodo de práctica profesional a través de la implementación de acciones y estrategias que buscan mejorar y transformar el área de oportunidad específica detectada mediante el proceso de diagnóstico.

Como se mencionó anteriormente, el contenido del presente documento se basa en un contexto y situación específica, es decir, el tercer grado grupo “C” de la Escuela Secundaria Federal “Rosario Castellanos”, turno matutino con clave de centro de trabajo 15DBES0260E, ubicada en el barrio de San Pedro, Zumpango, Estado de México. Dirigida por el maestro Marco Antonio Rivera Gómez e integrada por una plantilla docente de 29 maestros, 1 Supervisor y 2 secretarios, más 3 personas de intendencia.

La situación sobre la cual se lleva a cabo la intervención va en referencia al trabajo lúdico que se desarrolla dentro del aula, el cual empieza a tener sentido desde de dos puntos principales; el primero empieza a partir de la identificación de esta temática como área de oportunidad teniendo en cuenta los resultados que arrojó el diagnóstico de la escala de Likert para corroborar el nivel de conciencia histórica de los estudiantes de 3° C, donde se detectó que los estudiantes no poseen una conciencia histórica además de que la materia no les gusta, les aburre, lo cual me lleva al segundo punto el cual es la integración de la lúdica en las sesiones

durante este periodo de prácticas profesionales pero, ¿por qué la lúdica? Pues según (Sosa, 2018) la lúdica es:

El juego didáctico es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que se puede usar en cualquier etapa educativa. La actividad lúdica es atractiva, motivadora y capta la atención. Además, la relación entre juego y aprendizaje es natural pues desde la infancia el juego es parte del aprendizaje. (Sosa, 2018)

Entonces, además de ayudar a los estudiantes a aprender jugando, permite que desarrollen algunas de las competencias básicas del perfil de egreso de educación básica como lo son las habilidades socioemocionales y proyecto de vida junto con colaboración y trabajo en equipo.

El desarrollo de las habilidades socioemocionales permite que se pueda analizar el cómo se sienten las y los estudiantes al aprender historia, es decir, cuánta motivación tienen por aprender; el trabajo colaborativo permite que los estudiantes puedan mejorar sus habilidades interpersonales y a su vez, puedan sentirse con más ganas al realizar las actividades.

La necesidad de instituir estudiantes que puedan llegar al aprendizaje esperado, se convierte en la motivación principal para implementar acciones que permitan intervenir en la problemática de su nulo gusto por la asignatura que se encuentra presente en el salón de clases donde se desarrolla el proceso de práctica profesional, pues gracias a esto, los estudiantes podrán fortalecer las competencias necesarias para la convivencia en la vida cotidiana introduciendo la característica mencionada al inicio de este párrafo.

En lo que respecta al desarrollo profesional docente, la selección de la lúdica como la estrategia de enseñanza para mejorar en el aprendizaje de la historia resulta favorecedor al potenciar la competencia profesional *“detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional”*, sobre todo en el indicador *“plantea las necesidades formativas*

de los alumnos de acuerdo con sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, con base en lo nuevos enfoques pedagógicos”, todo esto relacionado con las siguientes competencias profesionales e indicadores establecidos dentro de los planes y programas de estudios 2018:

- Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos.
 - Incorpora los recursos y medios didácticos idóneos para favorecer el aprendizaje de acuerdo con el conocimiento de los procesos de desarrollo cognitivo y socioemocional de los alumnos.
- Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.
 - Selecciona estrategias que favorecen el desarrollo intelectual, físico, social y emocional de los alumnos para procurar el logro de los aprendizajes.
- Actúa de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentan en la práctica profesional.
 - Decide las estrategias pedagógicas para minimizar o eliminar las barreras para el aprendizaje y la participación asegurando una educación inclusiva.

A partir del reforzamiento de estas competencias durante el seguimiento de los periodos de practica que concluyen en la formación de un profesor competente para desarrollarse en la vida profesional, antes los retos que día con día se enfrentan, se busca cumplir con el principio fundamental de la educación básica que es contribuir a que los alumnos adquieran experiencias significativas necesarias para el buen desarrollo de las habilidades interpersonales.

La necesidad de instituir estudiantes que puedan construir y poder llegar al aprendizaje esperado, se convierte en la motivación principal para implementar acciones que permitan intervenir en la problemática de su nulo gusto por la asignatura que se encuentra presente en el salón de clases donde se desarrolla el proceso de práctica profesional, pues gracias a esto, los estudiantes podrán fortalecer las competencias necesarias para la convivencia en la vida cotidiana introduciendo la característica mencionada al inicio de este párrafo.

2. PLAN DE ACCIÓN

2.1. CONTEXTO

Es importante señalar que, al ser un pueblo lleno de cultura, se pueden rescatar varios factores como la dimensión social ya que, como lo menciona (Contreras, 2003) basándose en Cecilia Fierro, se describe como “el conjunto de relaciones que se refieren a la forma en que cada docente percibe y expresa su tarea como agente educativo cuyos destinatarios son diversos sectores sociales”.

Entonces, el quehacer docente implicaría la reflexión de los momentos culturales que los estudiantes viven desde su entorno, es necesario que puedan analizar su propio contexto para que al implementar la metodología del aprendizaje situado, se pueda construir un aprendizaje significativo, teniendo en cuenta la identidad de los estudiantes con el lugar donde viven.

A nivel global surge como necesidad el mejorar la calidad de la educación, comenzando en los niveles básicos y con ello surge también la constante preocupación por el mejoramiento de las prácticas educativas, renovando así las reformas en las cuales se resalta la importancia de la labor docente dentro del proceso educativo al reconocer que las y los maestros buscan responder a las necesidades de una sociedad en continuo cambio, para que éstos cuenten con las habilidades que les permitan adaptarse a diferentes contextos en los que se desarrollen profesionalmente.

Para cumplir con tal fin, se lleva a cabo la elaboración de un diagnóstico, el cual tiene según (Luchetti, 1998) se define como:

El proceso a través del cual conocemos el estado o situación en el que se encuentra algo o alguien con la finalidad de intervenir si es necesario para aproximarlos a lo ideal. Revela las condiciones y apunta las direcciones en que se debe desarrollar un proceso.

El diagnóstico aplicado a ambientes educativos se caracteriza por la recogida de información constante donde se integran factores sociales, curriculares e interacciones sociales con respecto al aula de clases.

A lo largo de los periodos de práctica iniciados el 26 de septiembre de 2022, con ayuda de herramientas de investigación como las entrevistas, encuestas y observación directa, se realizó el diagnóstico de la Escuela Secundaria General Federalizada “Rosario Castellanos” mediante el cual se busca analizar la situación en la que se encuentran los alumnos, dividiendo este en tres partes fundamentales: contexto de la institución propiamente dicha y el aula de clases y el nivel de conciencia histórica que poseen.

2.1.1 EXTERNO

Es importante señalar que, al ser un pueblo lleno de cultura, se pueden rescatar varios factores como la dimensión social ya que, como lo menciona (Contreras, 2003) basándose en Cecilia Fierro, se describe como “el conjunto de relaciones que se refieren a la forma en que cada docente percibe y expresa su tarea como agente educativo cuyos destinatarios son diversos sectores sociales”.

Entonces, el quehacer docente implicaría la reflexión de los momentos culturales que los estudiantes viven desde su entorno, es necesario que puedan analizar su propio contexto para que al implementar la metodología del aprendizaje situado, se pueda construir un aprendizaje significativo, teniendo en cuenta la identidad de los estudiantes con el lugar donde viven.

SAN PEDRO DE LA LAGUNA

El emplazamiento de San Pedro De La Laguna (Pueblo) está situado dentro de la localidad de Zumpango de Ocampo, en el Municipio de Zumpango (en el Estado de México). Geográficamente, está emplazado a una distancia de 5.48 km (dirección SE) del centro del municipio de Zumpango. Y está localizado a 2.72 km (hacia el SE) del centro urbano de la localidad de Zumpango de Ocampo. (Anexo 1)

En San Pedro De La Laguna operan cerca de 330 establecimientos, que en conjunto emplean alrededor de 116, y la mayoría de estos establecimientos se dedican a Comercio minorista.

CULTURA

San Pedro de la Laguna un lugar de tradiciones, barrio del municipio de Zumpango sobresale hoy en día por ser cuna de juegos pirotécnicos, los cuales son realizados por las familias del mismo pueblo, quienes han preservado esta actividad durante generaciones. Esta destacada labor llevo a la comunidad en el año 2014 a ganar el récord Guinness en la construcción del castillo más grande del mundo.

El 15 de agosto es celebrada la Virgen de San Juan de los Lagos, fiesta religiosa aún más importante que la del Santo Patrono ya que se caracteriza por sus bailes, y feria, pero sobre todo por los toros fabricados de cartón, carrizo, pintura y pirotecnia, con un tamaño de aproximadamente 3 metros de altura y sus pintorescos diseños, que para dar cierre a la celebración realizan un recorrido por las principales calles del pueblo llegando a la plaza pública donde son quemados, el espectáculo es presenciado por miles de personas (familias del pueblo y circunvecinas).

FESTIVIDADES QUE NO PODEMOS DEJAR DE CONOCER SON:

- En el mes de junio es festejado el Santo Patrono San Pedro
- Fiesta al Señor de los Milagros cuya principal diferencia de entre las demás es su duración de solo un día en el que se realiza un gran baile con grupos de “renombre”.
- Del 28 al 31 de agosto se celebra el Santo Jubileo en la que asisten en especial las personas mayores de edad o adultos
- Durante la semana Santa la quema de Judas (personaje bíblico) es muy importante, debido a que se dice que durante su quema, se van desvaneciendo las malas vibras y los malos deseos hacia las familias y pueblo en general.

LAS ESTRUCTURAS ARQUITECTÓNICAS MÁS IMPORTANTES DEL PUEBLO SON:

- La iglesia del panteón que ha sido construida de adobe, a la cual se le han realizado remodelaciones a su mobiliario e imágenes de los santos.
- La parroquia del centro que está fabricada de piedra.
- Convirtiéndose de este modo en lugares de admiración, como lo es también la Laguna que cuenta con atractivos gastronómicos y artesanales.

ECONOMÍA Y SOCIEDAD

En San Pedro De La Laguna operan cerca de 330 establecimientos, que en conjunto emplean alrededor de 116, y la mayoría de estos establecimientos se dedican a Comercio minorista.

POBLACIÓN

En San Pedro De La Laguna habitan alrededor de 6,520 personas en 1,380 casas. Se contabilizan 511 habitantes por km², con una edad promedio de 28 años y una escolaridad promedio de 9 años cursados.

De las 7,000 personas que habitan en San Pedro De La Laguna, 3,000 son menores de 14 años y 2,000 tienen entre 15 y 29 años de edad.

Cuando se analizan los rangos etarios más altos, se contabilizan 3,000 personas con edades de entre 30 y 59 años, y 460 individuos de más de 60 años.

ECONOMÍA

Según estimaciones de MarketDataMéxico, San Pedro De La Laguna tiene un output económico estimado en MXN \$590 millones anuales, de los cuales MXN \$260 millones corresponde a ingresos generados por los hogares y unos MXN \$340 millones a ingresos de los 330 establecimientos que allí operan.

Adicionalmente, se estima que en la colonia laboran 1,000 personas, lo que eleva el total de residentes y trabajadores a 8,000.

EMPRESAS Y EMPLEO

En la colonia San Pedro De La Laguna se registran unos 330 establecimientos comerciales en operación. Entre las principales empresas (tanto públicas como privadas) con presencia en la colonia se encuentra GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO, que junto a otras dos organizaciones emplean unas 116 personas, equivalente al 69% del total de los empleos en la colonia.

2.1.2 INTERNO

Es una escuela de doble planta, en la planta baja se encuentran segundo y tercer grado, en la planta alta se encuentran solo los primeros grados, cuenta con tres escaleras para dirigirse a la planta alta. Cuenta con cuatro edificios, los cuales cumplen la función con baños para maestros, oficinas, sala de maestros, dirección, bodegas para material de educación física, y un laboratorio para la materia de física y química más una planta en obra negra, así que los salones son suficientes para 18 grupos con un Total de 650 alumnos y 29 maestros, 1 director, 1 Supervisor y 2 secretarios, más 3 personas de intendencia.

La escuela se encuentra cercana a la plaza cívica de San Pedro. por lo que se encuentra bardeada por la seguridad de los alumnos de la institución, además, cuenta con una entrada especial para alumnos donde se hace el protocolo de sanitación y una puerta especial para docentes.

Esta escuela busca formar alumnos de educación secundaria de manera integral, reforzando sus capacidades, habilidades, actitudes, valores y competencias, en un ambiente de colaboración para que logren continuar sus estudios, mejoren su calidad de vida hacia un futuro de éxito. De otra manera también busca obtener el reconocimiento de la sociedad, siendo una escuela organizada que trabaja en equipo con personal de valores y ética. El ambiente que se establece es de cordialidad y respeto entre los docentes, directivos, alumnos y padres de familia.

Cabe destacar que dentro de la institución el material académico en cuestión tecnológico es muy básico e incompleto para el personal académico. Por lo que

nos damos cuenta que las necesidades académicas son básicas para la institución, sin embargo el rol de los padres de familia es bastante escaso a causa de la administración y directivos de generaciones pasadas. A causa de esto la comunicación y a las experiencias obtenidas durante la jornada, los padres de familia tienen alguna desconfianza o acercamiento indiferente a los directivos de la actualidad.

Dentro de lo que cabe estas indiferencias se han dado un poco a notar dentro del periodo de práctica docente, sin embargo, la mayor deficiencia dentro de este plantel es la falta de personal docente, ya que muchas horas están sin cubrir; estos problemas de gestión no se han logrado solucionar y las horas clases se han otorgado a docentes que no cumplen su función laboral y se siguen dando las diferentes situaciones dentro de las aulas.

2.1.3 AÚLICO

El grupo de 3º C está conformado por 31 estudiantes de los cuales 12 son mujeres y son 19 hombres con edades promedio de entre 14 y 15 años por lo cual de acuerdo con la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, se encuentran ubicados en la etapa de operaciones formales donde el estudiante desarrolla una operación compleja: razonamiento hipotético deductivo, esto significa que el adolescente, ante un problema, analiza todas las premisas y valora diferentes hipótesis sobre su causalidad o efecto; y en los estudiantes se pudo observar que, indudablemente se encuentran en esta etapa ya que, al iniciar las sesiones con temas nuevos, buscaban deducir la solución del problema que se presentaba, analizando las diferentes propuestas de trabajo y llegando así a formular su propia manera de aprender.

Durante la primera semana de clases y en conformidad con lo establecido dentro de la organización institucional, se llevó a cabo la aplicación de un Test de Estilos de Aprendizaje para determinar la forma en que los alumnos logran un mejor aprendizaje, obteniendo como resultado los siguientes datos estadísticos: del total

de estudiantes, el 48.3% (15 niños) se categorizan en el estilo kinestésico, de la misma manera en el visual (15 educandos) y únicamente un niño (3.4%) resultó en un estilo de aprendizaje auditivo. (anexo 2)

Del mismo modo, fue aplicado el diagnóstico de la escala de Likert el cual denotó un nivel alarmante en cuanto a su conciencia histórica a partir de la interpretación de los resultados obtenidos los cuales se describen a continuación:

- Tiempo histórico:
 - 15 de los 31 estudiantes que conforman el aula, contestaron que no estaban ni de acuerdo ni en desacuerdo, 14 de ellos contestaron que estaban de acuerdo y 2 de ellos contestaron que estaban completamente de acuerdo, en las preguntas de esta categoría, lo que representa la falta de conocimiento en cuanto al tiempo y espacio de los hechos históricos. (anexo 3)
- Causalidad
 - 16 de los 31 estudiantes contestaron que estaban de acuerdo y 15 de ellos contestaron que no estaban de acuerdo ni en desacuerdo, lo que representa la falta de conocimiento en cuanto a las causas de los hechos históricos. (anexo 4)
- Cambio y permanencia
 - 20 de los 31 estudiantes contestaron que estaban totalmente de acuerdo, 9 de ellos contestaron que estaban de acuerdo y 2 que no estaban de acuerdo ni en desacuerdo, lo que representa que en esta categoría los estudiantes tienen más conocimiento de los cambios y permanencias en cuanto a los hechos históricos. (anexo 5)
- Relevancia

- 18 de los 31 estudiantes contestaron que estaban en desacuerdo, 8 de ellos totalmente de acuerdo y 5 que estaban de acuerdo, al reflexionar estos resultados se puede decir que los estudiantes contestaron algunas preguntas con la finalidad de poner algunas de las respuestas que anteriormente no habían puesto, por lo que, en esta categoría se vio reflejado. (anexo 6)

- Empatía histórica
 - 17 de los 31 estudiantes contestaron que estaban de acuerdo, 10 de ellos estaban totalmente de acuerdo y 4 que no estaban de acuerdo ni en desacuerdo, por lo que se puede determinar que la mayoría de los estudiantes tiene presente la empatía en cuanto a los hechos históricos. (anexo 7)

- Evidencia
 - 15 de los 31 estudiantes contestaron ni de acuerdo ni en desacuerdo, de la misma manera 15 de ellos eligieron totalmente de acuerdo y solo 1 de ellos eligió en desacuerdo, por lo que se puede determinar que en cuanto a evidencia de hechos históricos los estudiantes no cuentan con las herramientas necesarias. (anexo 8)

Cabe destacar que a lo largo de las semanas de observación se logró detectar como área de oportunidad que a la mayoría de los integrantes del grupo no les gusta trabajar de manera colectiva, esto a partir de la identificación de problemas al momento de decirles que algunas de las actividades se iban a trabajar en equipo.

En lo referente a la parte social, el mayor porcentaje de alumnos habitan en viviendas cercanas a la institución educativa o en colonias aledañas, sólo un

alumno proviene de un pueblo más alejado; en el caso de este alumno, tiende a llegar tarde interrumpiendo la primera clase del día (que es el día viernes).

El salón de clases es grande, están distribuidos en 5 filas de 5 estudiantes y una de 6 estudiantes, esto es un beneficio porque al estar distribuidos de esta manera se puede pasar entre filas para ir verificando el avance de las actividades, también tiene un pizarrón blanco, escritorio y silla para el docente; cuenta también con muchas ventanas lo cual hace que sea un salón muy iluminado, sin embargo, no se pueden abrir lo que provoca que se sienta muy caliente cuando ya es más tarde.

El enfoque en este grupo fue principalmente porque son estudiantes que ya conozco, ya que, fueron mis alumnx en 2º, a mi parecer tenemos una buena relación, por lo que me parece prudente para con la elaboración de mi documento recepcional.

2.2 PROBLEMÁTICA

Las áreas de oportunidad que se presentan dentro del desarrollo del proceso de práctica profesional como se ha ido mencionando, es construir una motivación en los estudiantes a partir de la lúdica como estrategia de enseñanza, el cual fue seleccionado principalmente por lo siguiente: “Ayyy noooo, ahí viene la maestra de historia que huevaa (sic)” (Gómez, 2022), al llegar a la secundaria los primeros días de proceso de prácticas, esta fue una de las principales frases que escuché al entrar al 3º C, lo que me causo mucha intriga, entonces, al observar y realizar preguntas a los estudiantes como:

d. ¿qué tiene de malo historia, por qué no les gusta?

ax. Es que es bien aburrido tener que aprender fechas que nunca voy a ocupar en la vida, además, siempre son las mismas actividades.

ay. Si maestra, siempre es puro “tienen que recordar” pero con resúmenes y esquemas bien feos (Gómez, 2022)

Entonces, pude identificar que la mayoría de los estudiantes no disfrutaban la clase de historia porque se les hacía aburrida, tediosa y no le encontraban chiste.

Pero, ¿qué podría hacer yo para que esto cambiara?

El proceso para la elaboración del plan de intervención da inicio el día 26 de septiembre con las primeras prácticas de observación a través de las cuales comenzó la recogida de datos para la redacción del documento diagnóstico (estilos de aprendizaje) y el diagnóstico de la escala de Likert que sentarán las bases para la detección de la problemática, la posterior selección de estrategias y elaboración del cronograma de actividades para intervenir.

Dicha intervención se ha de implementar durante el octavo semestre de la licenciatura durante el periodo de prácticas profesionales comprendido entre los meses de febrero a junio de 2023.

Los sujetos participantes en el desarrollo de la intervención son los alumnos del tercer grado grupo "C" de la Escuela Secundaria General Federalizada "Rosario Castellanos" del barrio de San Pedro, municipio de Zumpango, en quienes se han de aplicar una serie de estrategias delimitadas una por mes con la finalidad de promover las actitudes y habilidades vinculadas con el gusto de querer aprender, y sentirse motivados al estudiar historia, para que con esto se llegue al alcance de las competencias plasmadas en el perfil de egreso de educación básica.

Tal es la necesidad de hacer que su gusto por la historia aumente en las escuelas de educación básica, que dentro de los planes y programas de estudio que rigen el campo de formación en México, se ha incluido a la historia como una de las asignaturas principales para el desarrollo de los estudiantes de educación secundaria.

Hacer que una materia como historia les guste a los estudiantes es un reto, sin embargo, después de tantos años observando, interviniendo y reflexionando la

práctica se puede decir que a los estudiantes de todos los grados les gusta aprender jugando, según Sosa:

El juego didáctico es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que se puede usar en cualquier etapa educativa. La actividad lúdica es atractiva, motivadora y capta la atención. Además, la relación entre juego y aprendizaje es natural pues desde la infancia el juego es parte del aprendizaje. (Sosa, 2018)

Es por ello que se decide retomar a la lúdica como tema central del proyecto de práctica profesional que ha de servir para la elaboración del informe recepcional, considerando además parte del diagnóstico elaborado a partir de las observaciones, encuestas y entrevistas aplicadas durante la primer jornada de actividades en la Escuela Secundaria General Federalizada “Rosario Castellanos” y el periodo de ejecución correspondiente al séptimo semestre, pues en ellos se detectaron situaciones donde el trabajo en colaboración resalta como área de oportunidad para intervenir.

Se utiliza la lúdica en adolescentes porque a pesar de que tienen entre 14 y 15 años, el juego les ayuda a además de ser “fuente de placer y descubrimiento para los participantes, constituyen también una forma de traducir el contexto socio-histórico reflejado en la cultura, lo que contribuye significativamente para el proceso de construcción crítica del conocimiento de los participantes”. (Yonekura, 2010)

Antes de comenzar con el plan de intervención se pudo observar que los estudiantes realizaban las actividades de manera repetitiva, solo copiando del libro, sin ser autónomos y sin la intención de llegar al aprendizaje esperado, entonces lo que se busca es que los estudiantes sean autónomos y descubran e interpreten su propio conocimiento ya que es uno de los rasgos de perfil de egreso de educación básica, por lo que, es de gran apoyo que también se vea reflejado en su cultura para que así, les sea más fácil avocar los temas con la vida cotidiana

mediante las estrategias que se presentarán, las cuales ayudaron a cumplir los objetivos que a continuación se proponen.

Pero entonces, ¿Cómo lograr que los alumnos aprendan historia? ¿qué estrategias didácticas se pueden implementar para motivar a los estudiantes a aprender historia?

2.3 OBJETIVOS

2.3.1 OBJETIVO GENERAL

- ❖ Fortalecer el aprendizaje de la historia a través de la motivación con actividades lúdicas.

2.3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ❖ Diseñar actividades lúdicas para la promoción de la motivación al aprender historia.
- ❖ Desarrollar la motivación en estudiantes de tercer año para el aprendizaje de la historia.

2.4 METODOLOGÍA

Planteamos la investigación acción como una forma de indagación realizada por el profesorado para mejorar sus acciones docentes o profesionales y que les posibilita revisar su práctica la luz de evidencias obtenidas de los datos y del juicio crítico de otras personas. (Latorre, 2005)

Teniendo en cuenta lo que menciona Latorre, es importante que tengamos presente la mejora de las actividades para llegar a un éxito común, es decir, el logro de los aprendizajes esperados por parte de los estudiantes.

Es así que la investigación acción logra establecerse no sólo como un método de investigación sino como una herramienta que permitirá el cambio educativo que parte del enfoque dialéctico, dinámico, interactivo, complejo de una realidad que no está dada, sino que está en permanente deconstrucción, construcción y

reconstrucción en donde el docente investigador se convierte en sujeto activo en y de su propia práctica indagadora.

Son muchas y muy variadas las propuestas de modelos procedimentales para la metodología de la investigación acción en contextos educativos, sin embargo, por la naturaleza del trabajo que se realiza, fue considerado como pertinente el trabajar bajo los pasos sugeridos por (Latorre, 2005):

- o Planificación
- o Acción
- o Observación
- o Reflexión

Para esto, se necesitan tener en cuenta las dificultades que se pueden presentar en un escenario real; para que, con esto, se pueda sacar el máximo provecho de la práctica construida desde la realidad.

2.5 REFERENTES TEÓRICOS

Siempre se ha mencionado que la historia es de las asignaturas más rechazadas por los estudiantes, junto con matemáticas e inglés; regularmente historia es rechazada por la manera tan tradicional en que se enseña, es decir, haciendo resúmenes, destacando siempre lo más importante, además de los mismos temas cada año.

Se ha dicho a través de los años que lo más importante de historia es aprender las fechas y los datos, pero si lo reflexionamos, podemos ir más allá de las fechas, existen tantas versiones de una misma historia que se convierte en una materia tan impresionante que lo que se esperaría es que a todos les gustara; teniendo eso en cuenta se decide tomar como tema principal querer enseñar con juegos.

Los juegos permiten que los estudiantes, además de aprender, se diviertan, lo que provoca que surja motivación en ellos por querer aprender historia, o cualquier otra materia.

Pero, ¿qué es la motivación? “Es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana”. (Carrillo, 2009)

También se debe tener en cuenta que existen 2 tipos de motivación la extrínseca y la intrínseca.

La motivación intrínseca es el estímulo interno que tiene una persona para realizar una determinada actividad que proviene de un interés personal. Este tipo de motivación sucede internamente en el individuo, sin que factores externos incidan en la decisión de llevar a cabo esa acción. En términos de aprendizaje, se refiere a las ganas que tiene el estudiante de aprender, pues está pensando en su propio beneficio. (Álvarez, 2021)

Teniendo en cuenta lo que menciona (Álvarez, 2021) es normal pensar que lo ideal sería que los estudiantes desarrollaran una motivación intrínseca a través de los estímulos y estrategias que se utilizan para el desarrollo y el gusto por la historia, sin embargo, al tener que salir de ellos, es decir, que sea interna, es complicado que los estudiantes piensen en querer aprender más por sí mismos.

Sin embargo, la motivación extrínseca es:

El estímulo externo que recibe una persona cuando realiza una acción o desarrolla una actividad. Por tanto, esta motivación se relaciona con eventos externos que producen en el individuo cierta actitud y aptitud de empatía para realizar alguna actividad o acción, y recibir una recompensa por hacerla. (Álvarez, 2021)

Teniendo en cuenta el concepto de ésta, se llega a la conclusión de que basar el informe recepcional en este tipo de motivación va a permitir que las estrategias innovadoras de la docente en formación sean un factor externo para poder llegar al objetivo el cual es motivar a los estudiantes a querer aprender, además de los juegos se pueden implementar recompensas como dulces o decimas extras.

Entonces se llega a la siguiente reflexión: ¿cómo se puede llegar a ser el motor de mis estudiantes?

Teniendo en cuenta que son adolescentes, la manera más rápida de poder motivarlos es escuchándolos, hacerles ver que estas para ellas y ellos como una maestra y tal vez como una amiga, esto permitirá que tengan confianza para contigo; entonces, cuando llegue el momento de dar clase, ellas y ellos van a estar dispuestos a querer aprender.

El estar dispuestos a querer aprender implica, tener estrategias que permitan que se sientan cómodos aprendiendo, y que cuando se les enseña algo, les surja el querer aprender más.

La docencia es una actividad que se encuentra en constante cambio, creciendo a ritmos acelerados debido a la serie de demandas y exigencias impuestas por una sociedad globalizada que avanza a pasos agigantados; por ende, hoy en día existe la necesidad de contar con un maestro que se haga cargo de desarrollar en sus estudiantes las habilidades, destrezas y competencias que se requieren en este mundo para insertarse en él. (Mercado, 2013)

Teniendo en cuenta la cita anterior, los docentes en formación deben tener bien presente la importancia de mantener a los alumnos bien informados, hacer que las nuevas generaciones piensen, construyan, no solo obedezcan y reproduzcan; más en la asignatura de historia, tratar de hacer que dejen de verla como aburrida y tediosa, con ayuda de la lúdica se crea motivación en ellas y ellos para que aprendan y aprehendan de los diversos temas que se ven en las secuencias cada semana.

Se va a utilizar la estrategia de la lúdica, en ocasiones de manera colaborativa porque la lúdica es necesaria para la enseñanza en estudiantes de 12 a 15 años, ya que les permite vincular la teoría con los juegos, esto permite que les cree un aprendizaje significativo, es importante ya que permite:

Que el alumno como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. (Romero, 2009)

Poder llegar al aprendizaje, permitirá que los y las estudiantes puedan construir una conciencia histórica, de la cual carecen según los resultados obtenidos de los diagnósticos iniciales pero que se espera que después de la realización de las actividades lúdicas, los estudiantes puedan construir una.

Este enfoque de trabajo concentra una serie de características a partir de las cuales se asume como núcleo central el desarrollo de situaciones didácticas que recuperen el aprendizaje por proyectos, aprendizaje basado en casos de enseñanza, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje en el servicio y el aprendizaje colaborativo, el cual está orientado a promover el aprendizaje auténtico en el estudiante a través de una estrategia que permita crear una manera de convivir de manera lúdica para que éstos a su vez, puedan construir su propio conocimiento.

Para la evaluación de este tipo de formación se establece el perfil de egreso en el que se incluyen las competencias que servirán como elementos referenciales y guía para la construcción del plan de estudios, esto para poder identificar el avance registrado por los alumnos al culminar un determinado proceso de formación, señalando los conocimientos, habilidades, actitudes y valores involucrados en los desempeños propios del nivel educativo, siendo entonces que se evaluará de manera inicial, formativa y sumativa.

En el caso del perfil de egreso de educación normal en relación con la parte de detectar los procesos de aprendizaje de los alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional, se habla de una serie de competencias que buscan potenciar a la docente en formación de las habilidades, actitudes, conocimientos y valores necesarios para generar y promover ambientes de aprendizaje en los que

la utilización de las estrategias cuya base sea la lúdica para lograr fomentar en ellas y ellos un aprendizaje significativo.

Mientras tanto, en el perfil de egreso de Educación Básica, se presentan competencias que van desarrollándose durante los tres niveles educativos que la integran: preescolar, primaria y secundaria, pero que además su construcción no para de trabajarse durante toda la vida, proporcionando así oportunidades y experiencias de aprendizaje significativas para todos los estudiantes. Las cuales son 11:

1. Te comuniques con confianza y eficacia.
2. Fortalezcas tu pensamiento matemático.
3. Gustes de explorar y comprender el mundo natural y social.
4. Desarrolles tu pensamiento crítico y resuelvas problemas con creatividad.
5. Poseas conocimiento de ti mismo y regules tus emociones.
6. Tengas iniciativa y colabores en las diversas actividades.
7. Aceptes tu identidad, favorezcas la interculturalidad y respetes la legalidad.
8. Aprecies el arte y la cultura.
9. Cuides tu cuerpo y evites conductas de riesgo.
10. Muestres responsabilidad por el medio ambiente.
11. Emplees las habilidades digitales de forma pertinente.

Finalmente, en lo que respecta a la vinculación con la lúdica y la historia durante la aplicación de las estrategias, se desea contribuir con el desarrollo de la competencia de tener iniciativa y colaborar en diversas actividades, la cual indica que el estudiante debe desarrollar la iniciativa de querer trabajar de manera autónoma para que así pueda colaborar en diversas actividades, y de este modo, poder contribuir a las actividades lúdicas en asistencia del resto del grupo.

ROLES DENTRO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

ROL DEL DOCENTE

Los profesores comparten la autoridad con los estudiantes, haciendo un esfuerzo por comprometer a todos los estudiantes en la vida de la clase y en la comunidad escolar. En este modelo los profesores hacen partícipes a los alumnos dándoles la posibilidad de aprender jugando, para que así se logre atraer su atención animándolos también a ser parte del proceso de evaluación.

ROL DEL ESTUDIANTE

Los estudiantes que están comprometidos con aprender con ayuda de la lúdica son responsables, motivados, colaborativos, estratégicos. Cuando los estudiantes trabajan en equipo con alguna actividad lúdica, comparten, escuchan, reflexionan, evalúan y desarrollan más habilidades superiores; llegando así a lo que menciona (Posada, 2014):

“Todo juego es lúdico, pero todo lo lúdico no es juego”, es así como la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego en donde el juego es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetero, espontáneo del ser humano, lo lúdico está inserto en el ADN.

ROL DEL AULA O DEL PATIO

Mientras tanto, corresponde al espacio áulico dar espacio y múltiples oportunidades para que sean los alumnos quienes, con la mediación del docente, construyan sus aprendizajes con las diversas estrategias interactivas para que, en interacción con sus pares, hagan propuestas, enfrenten retos, intercambien ideas, defiendan sus planteamientos con argumentos y desarrollen su pensamiento crítico, para sí llegar a la construcción de una conciencia histórica.

ROL DE LA ESCUELA

Dentro de los planteamientos de la NEM se considera a que la escuela es responsable de realizar actividades en las que alumnos, de distintos grupos y grados, participen en situaciones de aprendizaje colaborativo. Las perspectivas, experiencias y conocimientos contribuyen al desarrollo de nuevas habilidades, incluido el desarrollo de las habilidades emocionales.

¿Qué se pretende lograr con la intervención?

El plantear una propuesta de intervención para su aplicación dentro de las aulas de clase de Educación Básica es un gran reto que requiere mucha responsabilidad por parte de la docente en formación, quien ha de plantearse previo a la planificación de las acciones y estrategias que se han de ejecutar en proceso de práctica profesional, los resultados que desea obtener y sobre todo aquellos compromisos que adquiere para consigo misma en torno al desarrollo de las propias competencias, como con el grupo atendido considerando el impacto, alcances y repercusiones que ha de generar sobre el desarrollo académico y personal del estudiantado.

ACCIONES PARA INTERVENIR

Considerando que las estrategias lúdicas son parte sustancial en el proceso de motivar a los estudiantes y además apoyando el fortalecimiento de las competencias inclinadas principalmente a un desarrollo integral del individuo para desenvolverse en la vida social y aprender de manera autónoma, es necesario plantear acciones secuenciadas que permitan la superación de la problemática identificada en 3° C.

Los alumnos de este grupo y como se ha mencionado ya en varios apartados anteriores, presentaron desde inicios del ciclo escolar, conductas y actitudes antipáticas para con la asignatura de historia, principalmente cuando se trata de trabajar temas más extensos de la historia de México, por lo cual se considera necesario desarrollar en ellos las habilidades, actitudes y valores requeridos para lograr un aprendizaje significativo, y que con eso, se pueda mejorar y fomentar el

desarrollo de las competencias que se encuentran plasmadas dentro del perfil de egreso de educación básica.

Al ser intervenciones poco comunes, se requiere de primeramente realizar actividades que permitan que los estudiantes entiendan que aunque, si es un juego lo que se va a hacer, se tiene que llegar a un resultado de lo aprendido de acuerdo con lo que se jugó anteriormente, esto para poder llegar a la meta en común, así como alcanzar los conocimientos, aprendizajes y competencias que se espera sean adquiridos durante este periodo de prácticas profesionales y permee por el resto de sus años escolares.

Para cumplir con tal misión y en consideración del juego como un foco de interés por parte de los estudiantes, se incluyen en la planificación las siguientes estrategias:

Estrategia	Propósito	Descripción	Evaluación
Defiende tu territorio	Lograr que los estudiantes identifiquen los distintos territorios donde se ubicaban los ejércitos en la revolución mexicana.	El juego consiste en hacer 3 equipos, los cuales van a representar los ejércitos del norte, del centro y del sur; se les proporciona una hoja de periódico a cada equipo el cual es su territorio, la tendrán que poner en sus pies, evitando que la docente en formación se las quite, rompa o	La evaluación será formativa, es decir, no tendrá una calificación, si no que se le darán décimas extra al equipo ganador, las cuales contarán para la evaluación del trimestre.

		arrugue, el equipo que quede con la hoja de periódico menos maltratada gana la actividad.	
Ensalada de instituciones públicas	Que los estudiantes puedan identificar cuáles instituciones eran públicas, cuáles privadas, cuáles pertenecen al sector salud y cuáles al sector educativo.	El juego consiste en ponerle el nombre de una institución pública a cada fila, y cuando la docente diga (por ejemplo): "Ensalada de IMSS con la SEP" las filas que se llamen así, tendrán que cambiar de lugar, esto con el fin de que memoricen de manera más fácil el nombre de las instituciones públicas.	La evaluación será formativa, por lo cual no se dará una calificación, sin embargo, la fila que se equivoque menos de institución pública va a recibir un premio por la docente.
Radio y T. V	Que las y los alumnos reconozcan la importancia de los medios de comunicación y cómo la globalización ha afectado en sus	El juego consiste en ser parte de un programa de radio y de un programa de televisión, dando a conocer cuáles son las características de cada uno y como éstos han afectado	La evaluación será sumativa por lo que, se les entregará una rubrica para poder asignarles una calificación de

	vidas.	la vida de miles de personas, en modo de representación.	acuerdo a la calidad de su trabajo. (anexo 9)
Muralismo	Que el alumnado seleccione algún tema de interés social para poder representarlo y que la demás sociedad estudiantil pueda observar y opinar del mismo tema.	La estrategia consiste en hacer dos equipos para que puedan realizar un mural que represente un tema de interés social, al cual le pueden dar un sentido y significado tanto el equipo como el resto de la población estudiantil.	La evaluación será sumativa por lo que se les entregará una rúbrica para poder asignarles una calificación de acuerdo a la calidad de su trabajo. (anexo 10)

2.6 ACCIONES DE INTERVENCIÓN

Las actividades implementadas con los estudiantes se condujeron bajo la consigna de promover en ellos habilidades para fomentar el favorecimiento de su desarrollo cognitivo y socioemocional en el alcance de las estrategias lúdicas utilizadas, propiciando, además, el desarrollo de sus habilidades interpersonales.

2.6.1 DEFIENDE TU TERRITORIO

PLANEACIÓN

A diferencia del resto de las estrategias planteadas en el proyecto de intervención, ésta corresponde a un tema de historia de México, es decir, se trabajó con el tema de la revolución mexicana, el cual tenía como aprendizaje esperado: Identificarás

el origen social y regional de los diferentes grupos que participaron en la revolución mexicana.

Es así que el propósito definido para la estrategia “*defiende tu territorio*” fue que las y los alumnos aprendan de una manera más grata sobre el tema en cuestión, más específicamente sobre los ejércitos que se formaron en esa época, para que así se pueda reflexionar el origen social y regional de éstos, además de desarrollar las habilidades y actitudes en el aprendizaje en colaboración, teniendo en cuenta que es un trabajo en equipo.

ACCIÓN

Por ello, el primer paso a seguir es el conformar equipos de trabajo lo más equilibrados posibles en consideración de factores tales como: ritmos y disposición al trabajo, esto con el fin de que los alumnos puedan defender su territorio (hoja de periódico) de la mejor manera posible.

El día de la sesión fue en lunes 9 de enero del presente año, en la primera hora, es decir, de 7:00 a 7:50; al llegar pasé lista, les dicté el tema, el aprendizaje esperado y les narré muy en general lo que la revolución mexicana fue, y después de mencionarles lo de los ejércitos, formé los tres equipos, les expliqué la actividad y salimos al patio a jugar.

Al inicio pude arrancar parte de los tres territorios, sin embargo, al ver esto, los equipos se empezaron a poner de acuerdo entre ellos para buscar la mejor manera de defender su territorio, sin embargo, cuando se distraían era cuando se les podía atacar. El equipo vencedor fue el equipo del sur, teniendo de representante a Emiliano Zapata, además, la docente titular decidió regalarles .3 décimas por haber hecho un buen esfuerzo, lo cual permite que la recompensa también se utilice como estrategia ya que, según (Nuñez, 2015) basándose en Pavlov:

El condicionamiento clásico es un método mediante el cual se asocia un estímulo condicionado con otro incondicionado. En este procedimiento se presentan dos estímulos con estrecha proximidad temporal. El primero, o EI, produce un reflejo. Después de un cierto número de ensayos, también el segundo, o EC, adquiere la cualidad de producir un reflejo semejante.

Por lo que incentivar a los estudiantes con algún tipo de recompensa, logrará que se sientan motivados por hacer las actividades, siendo esto el objetivo principal de presente informe de prácticas profesionales.

OBSERVACIÓN

En la siguiente sesión, pregunté a los estudiantes que habíamos visto en la sesión anterior:

D.f: ¿qué vimos la sesión anterior, recuerdan?

A.M: Me acuerdo que el ejército del sur fue el ganador...

A.A: Si, el ganador de 3 décimas jajaja

(Diario del maestro, 2022)

REFLEXIÓN

De acuerdo a lo que escribí en mi diario, puedo decir que los resultados fueron favorables con la primera actividad ya que, los estudiantes recordaban el nombre de los ejércitos, quién comandaba cada uno y cómo se fueron separando. Podría mejorar haciendo más equipos, para que así al tener menos integrantes les sea más difícil encontrar la manera de defender su territorio.

2.6.2 ENSALADA DE INSTITUCIONES PÚBLICAS

PLANIFICACIÓN

La segunda actividad planificada dentro del plan de acción para la intervención en el grupo de práctica cuya base era el fortalecimiento de las habilidades, actitudes y valores relacionadas con cómo la lúdica motiva a los estudiantes a aprender historia, fue “*ensalada de instituciones públicas*” con el tema de Servicios públicos que otorga el estado, y aprendizaje esperado: Reconocerás la importancia de que el estado garantice los servicios de salud y educación.

ACCIÓN

La actividad se realizó el lunes 6 de febrero del año en curso, en la primera hora, es decir, de 7:00 a 7:50, regularmente como es la primera hora los alumnos no están activos por lo que una actividad como esta ayuda a que despierten mientras aprenden, que es lo que la lúdica busca, aprender jugando.

Al iniciar la sesión, después de pasar lista, les dicté el tema, el aprendizaje esperado y comencé hablando de las instituciones, cuáles eran públicas que en la actualidad son privadas, cuáles pertenecían al sector salud y cuáles al sector educativo, les expliqué la actividad, les puse nombre de institución pública a cada una de las filas y comenzamos a jugar, la regla fue que el último que se sentara, tendría que bailar el coro motriz conocido como la canción de la abejita, de esta manera todos tenían que estar más atentos si no querían ser castigados. Al mencionar esto, algunos estudiantes no quisieron participar, fueron los estudiantes que regularmente no participan entonces, por más que los alenté a jugar, no quisieron.

OBSERVACIÓN

Teniendo en cuenta los resultados de los estudiantes que si quisieron jugar se puede concluir que la actividad fue un éxito, sin embargo, por los tres estudiantes que no quisieron participar, no fue exitosa totalmente, ya que la idea era que todos participaran.

REFLEXIÓN

Podría mejorar haciendo la actividad sin castigo, tal vez, para que todos quisieran participar y verse más motivados, además de explicar mejor las instrucciones desde el inicio para que quede más claro y no haya duda al momento de ejecutar.

2.6.3 RADIO Y T. V

PLANIFICACIÓN

La tercera actividad planificada dentro del plan de acción para la intervención en el grupo de práctica cuya base era el fortalecimiento de las habilidades, actitudes y valores relacionadas con cómo la lúdica motiva a los estudiantes a aprender historia, fue “*Radio y T. V*” con el tema de medios de comunicación y democracia en México, que tenía como aprendizaje esperado: Analizarás el modo en que los medios de comunicación favorecen la vida cotidiana.

ACCIÓN

La actividad se realizó el viernes 24 de marzo del año en curso, en la primera hora, es decir, de 7:00 a 7:50.

Al iniciar la clase, después de pasar lista, hicimos un pequeño repaso de lo que vimos e hicimos en la semana, actividades como: investigar, y realizar escenografías para poder exponer en equipo sobre la radio y la televisión, en la exposición se tenía que destacar cómo estos medios de comunicación afectan la vida cotidiana, de manera positiva y negativa.

Pasó el equipo de televisión (anexo 1), y presentaron el tema, haciendo muy buen uso de los recursos que poseían, además, la información que presentaron fue adecuada de acuerdo a lo que se solicitó.

Después pasó el equipo de radio, (anexo 2), de la misma manera, hicieron buen uso de sus materiales, e incluso pusieron una canción como si fuera verdaderamente una estación de radio, lo que provocó que el resto de sus compañeros pusiera atención a lo que decían, la información que presentaron fue adecuada.

OBSERVACIÓN

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos de acuerdo a la evaluación formativa, la estrategia funcionó, con la mayoría de los estudiantes, porque existió el caso de dos alumnos que no trabajaron con sus equipos por lo que, se llega a la conclusión de que no todos desarrollaron las habilidades de trabajo colaborativo.

REFLEXIÓN

Podría mejorar haciendo los equipos más pequeños para que así todos pudieran colaborar de una manera más equitativa, además de reflexionar más sobre los temas que seleccione cada equipo, de esta manera poder llegar más al aprendizaje esperado.

2.6.4 MURALISMO

PLANIFICACIÓN

La cuarta y última actividad planificada dentro del plan de acción para la intervención en el grupo de práctica cuya base era el fortalecimiento de las habilidades, actitudes y valores relacionadas con cómo la lúdica motiva a los estudiantes a aprender historia, fue “*Muralismo*” con el tema de Un arte más allá del nacionalismo, con el aprendizaje esperado: Debatirás sobre las artes plásticas y reconocerás la importancia de estas.

ACCIÓN

La actividad se realizó del lunes 24 al viernes 28 de abril del año en curso, en las horas correspondientes de cada semana.

Al iniciar la primera sesión, les dicté el tema y el aprendizaje esperado, después comencé a hablar del tema, poniéndolos en contexto, para que posteriormente les explicara el proyecto de la semana el cual sería hacer un mural con temática libre pero de interés social, se hicieron dos equipos teniendo en cuenta que el mural tenía que ser grande, visible para toda la comunidad estudiantil, un equipo decidió

hablar del feminismo y el otro del día de las madres, teniendo en cuenta que fue en días previos a esa fecha alusiva.

OBSERVACIÓN

Para las siguientes tres sesiones, el tiempo fue dedicado a terminar su mural (anexo 3), mientras algunos pintaban, dibujaban o coloreaban, los demás escribían qué es lo que querían que los demás sintieran al ver su mural. Al tener que usar sus habilidades creativas para hacer la actividad, les pareció muy divertida, además, el hecho de que los murales se presentaran en la ceremonia cívica en la siguiente semana, los motivo mucho.

REFLEXIÓN

La actividad, aunque tardada, funciono de acuerdo a la evaluación formativa con la que les calificué, llegaron a analizar y reflexionar lo que el arte puede hacer y representar por todo y todos.

3. ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

Se deben destacar los buenos resultados que se obtuvieron tras la aplicación de las cuatro actividades del plan de intervención, pues estas lograron contribuir en gran medida al objetivo general del presente proyecto que es el fortalecer la motivación por el aprendizaje de la historia a través de actividades lúdicas, promoviendo el desarrollo de la competencia para la vida plasmada en el perfil de Egreso de Educación Básica, donde se propone el desarrollo integral del alumno, formando parte de este las actitudes de trabajo en colaboración y pensamiento autónomo.

Es sumamente gratificante ver que los estudiantes se mostraron motivados desde el inicio de la aplicación de las estrategias hasta el termino de todas las actividades realizadas en el proceso de práctica profesional docente, logrando así cumplir el objetivo planteado pero además, que se pudo contribuir a una formación integral con el fomento de valores, actitudes y hábitos que les serán de gran

relevancia en la construcción de las competencias planteadas tanto a lo largo del grado escolar, como de su formación básica:

- Promoción de valores como el respeto a la participación, tolerancia a la diferencia de opiniones, solidaridad ante las dificultades particulares que sus compañeros presentan y sobre todo la amistad establecida entre los alumnos sin importar la diversidad de gustos, rasgos y condiciones en las que se encuentran.
- Autorregulación de emociones para mejorar la conducta manifestada dentro del aula de clases al estar centrados en el cumplimiento de los deberes encomendados para lograr un beneficio de común.

Así mismo, tras la aplicación de las estrategias, se contribuyó al desarrollo de la competencia para la vida plasmada en el perfil de Egreso de la Educación Básica.

También, dentro de la competencia para la vida se integra como prioridad que el estudiante sea capaz de relacionarse armónicamente con los demás, factor atendido al lograr que los integrantes del grupo alcanzaran una convivencia sana, pacífica y respetuosa, tanto en los micro grupos establecidos como con el resto de los miembros, promoviendo la escucha activa, la participación, el respeto y la valoración por la diversidad, este último integrante también de los puntos clave de una competencia para la vida.

Se menciona esto porque las actividades lúdicas utilizadas por la docente en formación fueron en su mayoría, trabajo colaborativo.

EVALUACIÓN DEL PLAN DE MEJORA

La evaluación es considerada como una de las piezas fundamentales en el proceso educativo, pues permite reconocer los avances o inclusive los retrocesos que se han presentado a lo largo del desarrollo de una determinada estrategia,

actividad o secuencia didáctica que perseguía un fin específico, tratándose de un aprendizaje esperado como en el caso de las secuencias didácticas que se implementan día a día en las aulas de clase para el cumplimiento del currículo que rige al sistema educativo nacional y que establece todo lo que un niño debe aprender en determinado grado escolar, o bien, de los objetivos y/o propósitos establecidos para un proyecto o plan de intervención como el que en este documento se trabajó.

Es por ello que resulta fundamental establecer un apartado para analizar el proceso evaluativo implementado en las distintas estrategias que fueron aplicadas durante el periodo de intervención a través de la práctica profesional con el fin de determinar la pertinencia de los insumos implementados para evaluar y los alcances obtenidos sobre los objetivos general y específicos en función de la problemática diagnosticada en el Tercer grado grupo "C" de la Escuela Secundaria General Federalizada "Rosario Castellanos".

Cabe resaltar que los alumnos en quienes se aplicaron las estrategias, desconocían por completo la posibilidad de implementar en sus aulas este tipo de evaluación (formativa), por lo que en un inicio representó un reto el lograr que los estudiantes entendieran que no se les iba a asignar una calificación, pero con el paso de los días y a través de su continua implementación en actividades concernientes a los campos disciplinares del currículo, el alumnado comprendió el proceso de aplicación.

¿QUÉ SE LOGRÓ CON LA INTERVENCIÓN?

Como bien se vino mencionando en el proceso de reflexión del presente proyecto, las cuatro estrategias implementadas, obtuvieron éxito en el cumplimiento de sus propósitos específicos al lograr que los estudiantes se mantuvieran interesados, motivados e inclusive entusiasmados por participar en ellas, derivando así en el fomento de habilidades y actitudes favorables para el desarrollo de una conciencia

histórica a través de la lúdica como estrategia de motivación para que los estudiantes aprendan historia.

Se menciona el logro y éxito alcanzados de cada actividad en los siguientes apartados, de manera general y teniendo en cuenta la diversidad de estrategias lúdicas que se pueden implementar para el buen desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, que permiten que se aprenda de una mejor manera ya que:

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través de él se potencializan las emociones, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano. (Domínguez, 2015)

Por lo tanto, se describen los logros alcanzados de cada actividad planteada en los siguientes apartados:

3.1 DEFIENDE TU TERRITORIO

La lúdica permite que el tema permeé en los alumnos porque el juego hace que ellos y ellas se adapten a la información que se les proporciona, creando en ellos la competitividad suficiente para que se esfuercen y den su máximo potencial, además hacer que el trabajo sea colaborativo implica que, como menciona (Carrera, 2001), citando a Vygotsky: “Esta interacción entre pares, promueve los procesos interpsicológicos, la intervención deliberada de otros miembros de la cultura en el aprendizaje, es esencial para el proceso de desarrollo”

Por lo que, pensé que sería buena idea trabajar en el patio, así se tendría más espacio para poder jugar de una mejor manera, antes de salir les explique la actividad, sin embargo, no todos entendieron en el salón de clases por lo que, al

empezar el juego fue fácil para mi hacer que perdieran porque no estaban defendiendo su territorio, pero, en cuanto todos lo entendieron, el juego se hizo más interactivo, y divertido a la vez.

Por lo que, llego a la conclusión en caso de que en algún futuro pueda repetir esta estrategia, lo mejor sería explicarles la actividad y estar segura de que todos la entendieron.

3.2 ENSALADA DE INSTITUCIONES PÚBLICAS

Al ser esta una actividad en equipo se refuerza el “desarrollo de su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida”. (Carrera, 2001)

Tener que aprender las cosas de memoria en base a resúmenes y lecturas es un hecho muy común en la asignatura de historia, sin embargo, al trabajar colaborativamente y con alguna estrategia lúdica, memorizar se convierte en algo divertido, lo que me llevo a pensar en la siguiente actividad:

Hacer que cada fila de estudiantes fuera un nombre de una institución pública y después tener que cambiar de lugar con sus compañeros, sirve para que, además de ayudarlos a memorizar los nombres de las instituciones, motiva a los estudiantes a aprender.

Al inicio no entendían que, al cambiar de lugar, dejaban de ser la institución que eran y cambiaban de nombre, esto con el objetivo de que no solo se aprendieran una, sino, el nombre de la mayoría de instituciones públicas que surgieron.

3.3 RADIO Y T.V

Trabajar en equipo es adecuado para los estudiantes porque les permite crear nuevas habilidades interpersonales, creando seres autónomos que colaboran con los demás para llegar a un mejor resultado, siendo así, que esta actividad fue un proyecto lo que beneficia a los estudiantes porque “permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias claves en el siglo XXI mediante la elaboración

de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real”. (Ministerio de educación, 2015)

Por lo que realizar este proyecto de representación de radio y televisión a lo largo de la semana fue para los estudiantes un reto, ya que no todos querían trabajar de manera colaborativa, sin embargo, uno de los aspectos de la rúbrica era trabajar colaborativamente, por lo que, aunque les costó, si lo hicieron, llegando así a buenos resultados. (anexo 11)

3.4 MURALISMO

El muralismo fue una actividad que va de la mano con todas las estrategias que se utilizaron en el proceso de práctica profesional docente, ya que en esta fue un proyecto colaborativo, en el cual, los estudiantes tenían que plasmar una idea de algún tema contemporáneo que fuera visible para sus demás compañeros.

Se debe analizar que se eligió el muralismo porque como se mencionó al inicio, “no todo lo lúdico es juego ni todo juego es lúdico”, lo que se busca es potencializar las emociones, “siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano” (Domínguez, 2015), por lo que, al ser una actividad no cotidiana, provoca en los estudiantes felicidad, lo que a su vez causa motivación y ganas de aprender y hacer las actividades.

Además, el muralismo “es una estrategia activa que implica una visión gráfica de contenidos para una mejor comprensión de los mismos estableciendo una relación entre significado y forma” (Calderón, 2018), lo cual permite que los estudiantes puedan llegar al aprendizaje significativo a partir de su propia interpretación.

Este proyecto se basaba en una rúbrica, la cual tenían que seguir los estudiantes para obtener una buena calificación, en este caso, los 3 puntos.

Una de las más grandes desventajas de este proyecto fueron los equipos tan grandes, ya que, aunque se querían poner de acuerdo, no todos trabajaban, por lo que, se llegó al acuerdo de que mientras algunos trabajaban en el mural, otros escribían una reflexión de lo que estaban plasmando y el por qué lo estaban

haciendo. Otra de las desventajas fue que se hizo en el mes de mayo, por lo que hubo varios puentes, lo que provocó que el trabajo se atrasara.

Sin embargo, fue una actividad que permitió a los estudiantes reflexionar sobre temas como el feminismo y sobre el día de las madres, además de poder desarrollar habilidades interpersonales para poder llegar a acuerdos como la elección del tema, de quién llevaba los materiales, etc.

Al final los murales se presentaron en honores frente al resto de la institución, provocando así que los estudiantes se sintieran orgullosos ya la vez motivados del trabajo que habían logrado.

Con base en lo descrito anteriormente, se puede observar la transformación de los estudiantes, iniciaron de manera general, siendo personas sin pensamiento autónomo, quienes afirmaban que aprender historia no tenía nada de bueno, sin embargo, y después de la aplicación de las diversas estrategias, los estudiantes se convirtieron (en su mayoría) en personas autónomas, que les gusta trabajar de manera colaborativa, reflexionando la importancia de la historia en la vida cotidiana.

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La lúdica como estrategia de motivación es un concepto que, aunque no todos lo conocen, funciona como estrategia de enseñanza de la historia, ya que, permite que los estudiantes aprendan jugando, además, teniendo en cuenta que la mayoría de las actividades se presenta junto con el trabajo colaborativo refuerza la presencia que tiene en el Perfil de Egreso educativo que el estudiante, en este

caso de Educación Básica, debe concretar donde este factor se integra a las competencias para la vida, específicamente a la que concierne a la convivencia.

Sin embargo y por desgracia, es un factor que, en mi experiencia ha sido dejado de lado por algunas docentes titulares, pues en palabras de las mismas, les resulta más fácil que los estudiantes aprendan de manera tradicional, dejando de lado los juegos, evitando así que los estudiantes “corrompan” la disciplina que se tiene en los salones de clases, y después “solo quieran jugar” lo que provocaría que se retrase el avance de los contenidos y aprendizajes esperados planteados.

Por ello, considero adecuada la implementación de estrategias que promovieron en los alumnos una forma distinta de concebir el aprendizaje, de comprender que la tarea de aprender y de educar no debe completarse siempre de manera tradicional y con una evaluación sumativa, sino que se puede aprender jugando, estableciendo una interdependencia positiva entre los diferentes miembros del grupo rendirá mejores frutos.

El trabajar con estrategias lúdicas, fue una oportunidad para aprender de una manera más innovadora, permitiendo así potenciar el aprendizaje, lograr mejorar el ritmo de trabajo del grupo retomando y aprovechando las diferentes áreas de oportunidad que se presentan, porque no hay mejor manera de aprender que jugando, pues en muchas ocasiones, a algunos estudiantes se les facilitaba más aprender mientras se reía, apoyaba o explicaba al resto de sus compañeros lo que se tenía que hacer.

Las estrategias lúdicas y en particular la aplicación de las estrategias descritas en el presente proyecto de intervención educativa, fue la oportunidad para lograr que por lo menos un grupo fortaleciera las habilidades y actitudes que tienen para con la historia, lo cual permitirá mejorar su aprendizaje y convivencia social al haber asimilado que trabajar juntos siendo responsables con las tareas que a cada uno le corresponde repercutirá en un beneficio personal pero también colectivo.

Es así que, durante el desarrollo del presente trabajo, considerando la transversalidad del tema seleccionado y el terreno mediante el cual se condujo el diseño, planeación y ejecución de actividades, se logró tener un impacto en tres factores fundamentales para la evaluación de un aprendizaje adquirido en el ámbito de la educación en México: el Perfil de Egreso de Educación Básica, los Fundamentos para la Nueva Escuela Mexicana y el Programa Curricular basado en el desarrollo de competencias.

Los tres ejes mencionados anteriormente fueron atendidos tomando como base el objetivo general del proyecto de intervención en el que la pieza clave para el desarrollo del fortalecimiento de la motivación por el aprendizaje de la historia a través de actividades lúdicas, pues fue el establecimiento de una interdependencia positiva en los estudiantes, pues de ella surgen los elementos sustanciales que dan vida al vínculo entre el desarrollo de habilidades interpersonales y el aprendizaje autónomo.

En lo que refiere a las habilidades que el alumno desarrolló durante el periodo de aplicación de la estrategia, destacan las pertenecientes a la convivencia para la vida que son la negociación y toma de acuerdos, la habilidad para resolver problemas y la asertividad; así mismo en cuanto a la competencia de historia se manifestó en ellos el manejo de los conceptos básicos, y conocimiento de temas contemporáneos de México y, finalmente se fortalece la habilidad de reflexión.

Las principales actitudes fortalecidas que pertenecen y enlazan a los tres ejes rotos para evaluar el aprendizaje que los alumnos y alumnas adquirieron durante el desarrollo de las estrategias utilizadas sobre todo, las que fueron de manera colaborativa destacan la iniciativa, mostrada en la toma de liderazgo de aquellos alumnos con zonas de desarrollo real más avanzadas que el resto de sus compañeros para actuar como andamios entre pares y así aproximarlos a una zona de desarrollo próximo o potencial según fuese el caso, así mismo la constancia para dirigir las actividades y conducir las a los mejores términos,

persistiendo en brindar el apoyo que llegasen a necesitar y finalmente el espíritu de trabajo.

Así pues, es recomendable implementar estrategias que promuevan el desarrollo de las habilidades, capacidades, actitudes y valores necesarios para poder construir conciencia histórica a través de las mismas, empezando por aquellas que tengan como objetivo el establecer una interdependencia positiva, es decir, que los alumnos y alumnas reflexionen sobre la importancia de la historia en la vida cotidiana para llegar a un producto colectivo o el alcance de una meta que derive en beneficios para todos.

De igual forma, es importante poner en juego aquellas actividades que fomenten valores como la solidaridad, el respeto a la diversidad, la tolerancia y la empatía, los cuales rendirán como fruto el mejoramiento de la convivencia escolar, tema que resulta de suma relevancia en el sistema educativo actual, al representar una de las principales problemáticas presentes en nuestras instituciones educativas y, por tanto, base del trabajo en los Programas Escolares de Mejora Continua.

RECOMENDACIONES

De acuerdo con todo lo analizado, se sugiere que, en caso de que alguien quiera retomar el tema del presente informe de prácticas profesionales se tome en cuenta lo siguiente:

- Las ventajas y desventajas que presenta la lúdica como estrategia de motivación.
- Que los estudiantes entiendan que no siempre se puede jugar, el objetivo es aprender jugando, no solo jugar.
- Tener más posibles maneras de evaluar, buscando algo más allá de la recompensa.
- Las estrategias funcionan más de manera colaborativa, ya que los estudiantes se apoyan entre sí para llegar a un mejor resultado.

5. Referencias

Álvarez, J. (2021). *La motivación intrínseca y extrínseca* . Medellín, Colombia:
ISSN .

- Calderón, A. (2018). *El mural como estrategia metodológica activa para el aprendizaje significativo*. issn.
- Carrera, B. (2001). *Vygotsky: enfoque sociocultural*. Mérida, Venezuela : redalyc.
- Carrillo, M. (2009). *La motivación y el aprendizaje*. Cuenca, Ecuador: ISSN.
- Contreras, J. (2003). *La práctica docente y sus dimensiones* . valoras uc.
- Domínguez, T. (2015). *La lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada*. Ciudad Juárez, México: ISBN.
- Gómez, G. (10 de Enero de 2022). *Diario del maestro*. Zumpango, Estado de México.
- Latorre, A. (2005). *La investigación acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. España: ISBN.
- Luchetti, E. (1998). *El diagnóstico en el aula* . Buenos Aires, Argentina: ISBN.
- Mercado, E. (2013). *El maestro del siglo XXI según el banco mundial: La modernidad, la globalización y sus demonios*. México: issu.
- Ministerio de educación, c. y. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos*. ISBN.
- Nuñez, M. (2015). *Principios de condicionamiento clásico de Pavlov*. Zulia, Venezuela: redalyc.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* . Bogotá, Colombia: Universidad nacional de Colombia.
- Romero, F. (2009). *Aprendizaje significativo y constructivismo*. Andalucía, España: ISSN.
- Sosa, A. (2018). *El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica: El territorio en Juego* . Valencia: Universidad politécnica de Valencia.
- Yonekura, T. (2010). *El juego educativo como estrategia de sensibilización para recolección de datos en adolescentes*. Sao Paulo, Brasil: scielo.

6. ANEXOS

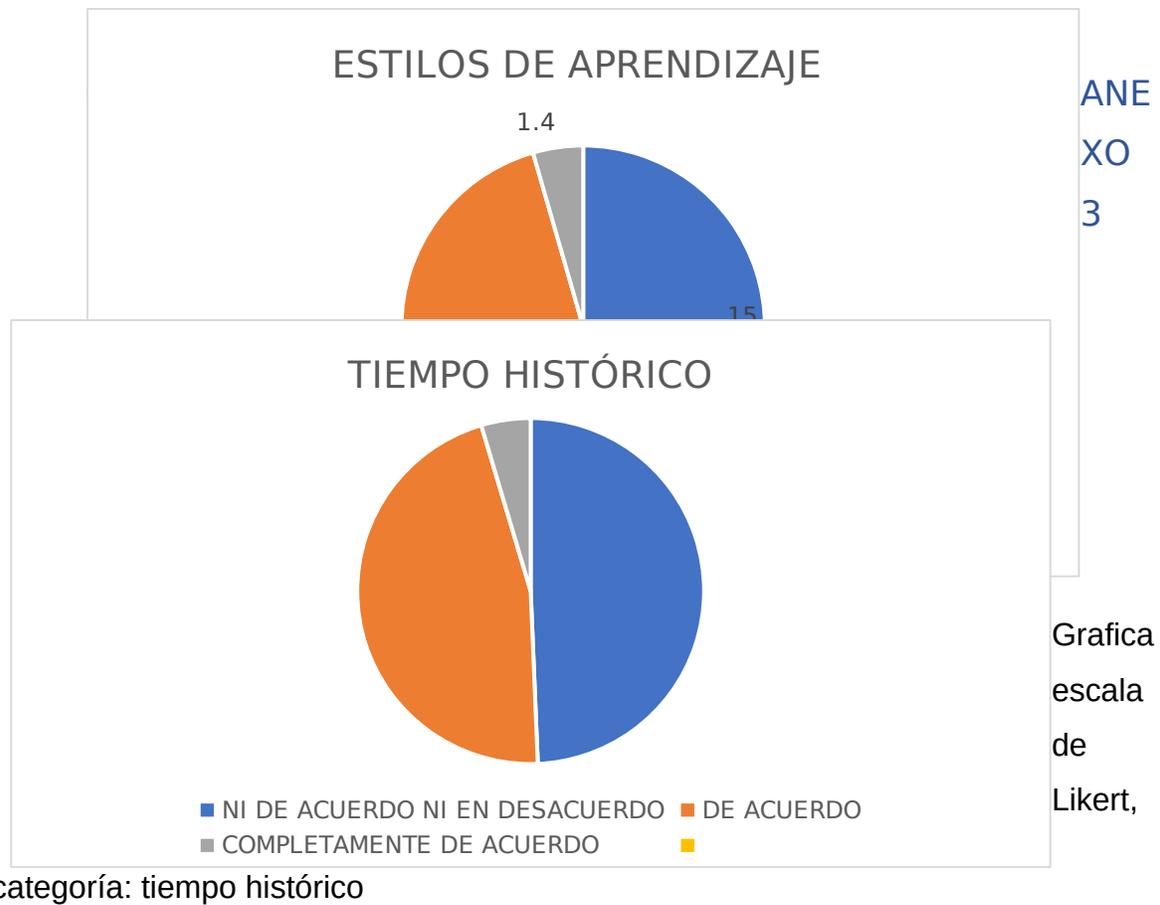
6.1 ANEXO 1

San Pedro de la laguna, ubicación actual.



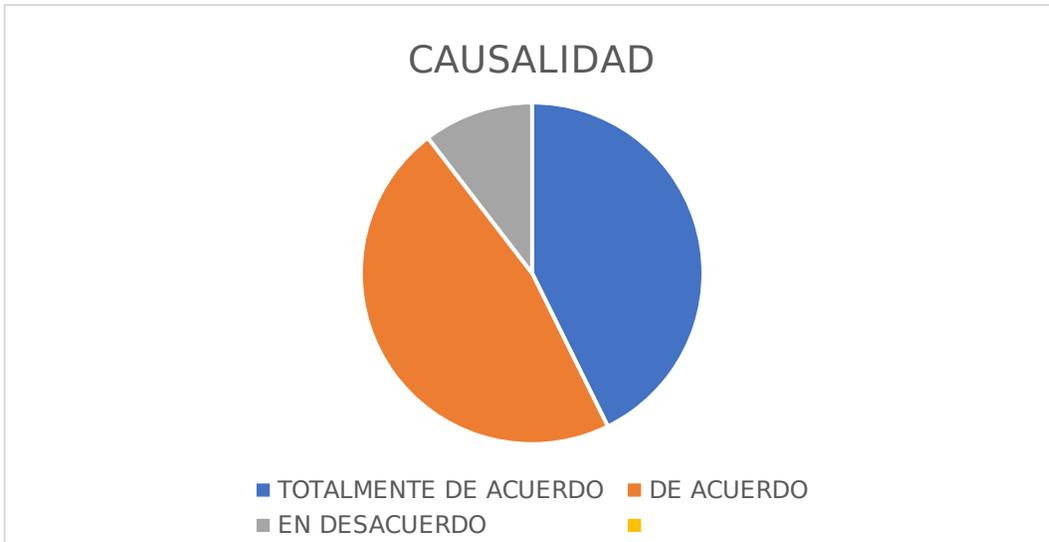
6.2 ANEXO 2

GRÁFICA DE ESTILOS DE APRENDIZAJE



6.4 ANEXO 4

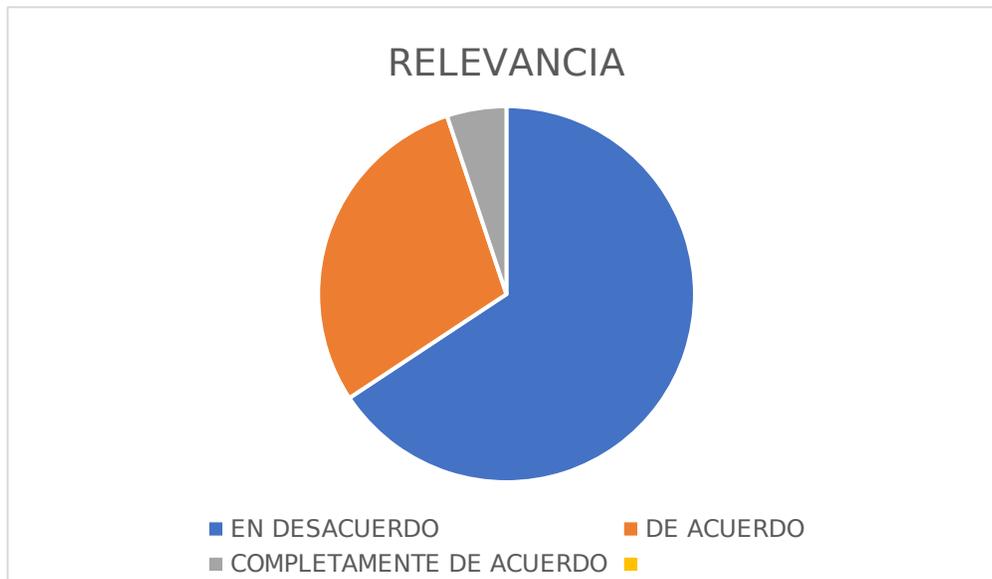
Gráfica escala de Likert, categoría: causalidad



6.5
A

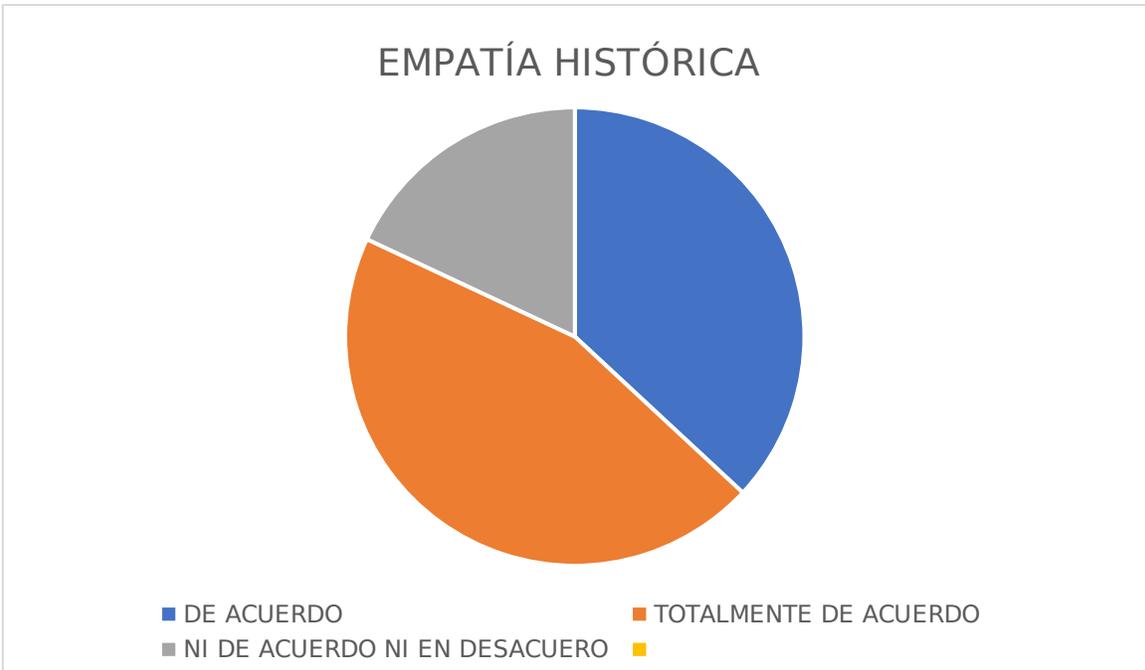
NEXO 5

Gráfica de escala de Likert, categoría: relevancia



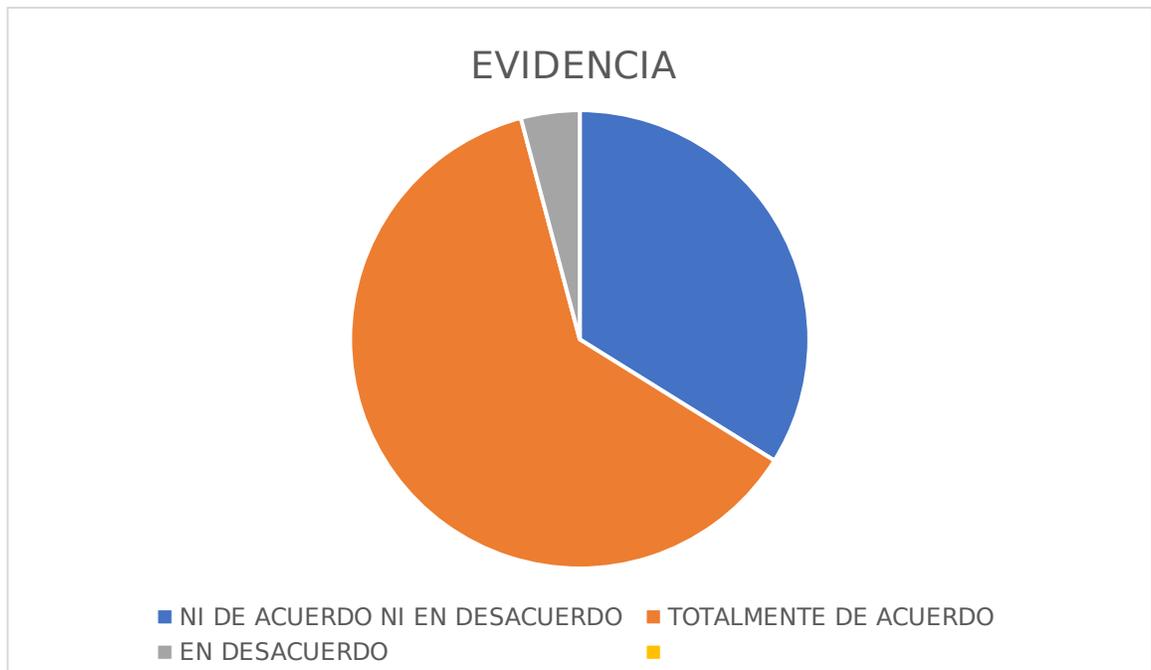
6.6 ANEXO 6

Gráfica de escala de Likert, categoría: empatía histórica



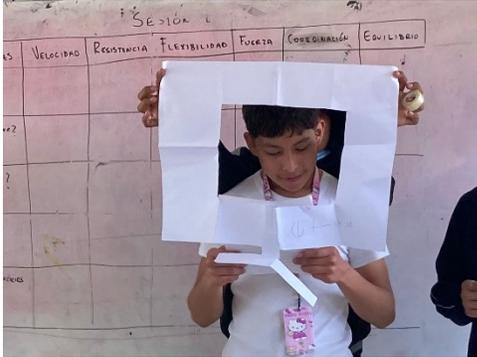
6.7 ANEXO 7

Gráfica de escala de Likert, categoría: evidencia



6.8 ANEXO 8

Exposición de medios de comunicación, específicamente, televisión.



Evidencia 1.



Evidencia 2

6.8.1 ANEXO 9

Exposición de medios de comunicación, específicamente, la radio.



6.9 ANEXO 10

Realización de murales con temática de día de las madres.



6.9.1 ANEXO 11

Realización de murales con temática c



6.10 ANEXO 12

Rúbrica para evaluar las representaciones en radio y tv.

Aspectos a evaluar	Excelente (2)	Suficiente (1)	Puede mejorar (0)
Material de apoyo: bueno, conciso y visible para el resto de sus compañeros.			
Creatividad: se presenta una exposición creativa			
Trabajo en equipo: trabaja de manera colaborativa, participando de manera activa con la disposición y actitud necesaria para llegar a un buen resultado.			
Presentación: se hace la representación con un tono de voz adecuado, buen uso de ademanes, no lee			

en la exposición.			
Coherencia: se presenta información coherente con los temas.			

6.11 ANEXO 13

Rúbrica para evaluar los murales, con el tema de un arte más allá del nacionalismo

Aspectos a evaluar	Excelente (2)	Suficiente (1)	Puede mejorar (0)
Material de apoyo: presentan material necesario y de un buen tamaño para poder realizar el mural.			
Creatividad: se presenta un mural creativo con apoyo de diversos			

materiales.			
Trabajo en equipo: trabaja de manera colaborativa, participando de manera activa con la disposición y actitud necesaria para llegar a un buen resultado grupal.			
Presentación: se presenta en honores, con la mejor disposición, es legible y visible a lo lejos, tiene buena presentación.			
Coherencia: en el escrito reflexivo se entiende el por qué representaron ese tema en el mural, analizando la perspectiva de cada tema.			