



ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



TESIS DE INVESTIGACIÓN

“LOS JUEGOS DE SIMULACION COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA GENERAR CONCIENCIA HISTÓRICA EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
DE LA HISTORIA EN EDUCACION SECUNDARIA

PRESENTA

LOPEZ BUSTAMNATE ARANZA

ASESOR

DR. ARTURO HERRERA HERRERA



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México".



DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

Tulantongo, Texcoco, México a 03 de Julio de 2023.

ASUNTO: Se Autoriza
Documento de Titulación

C. ARANZA LÓPEZ BUSTAMANTE
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 anunciar que ha sido **AUTORIZADO** su Trabajo de Titulación en la modalidad de **TESIS DE INVESTIGACIÓN**, con el título:

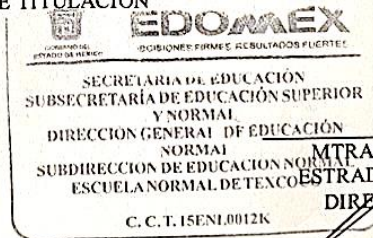
LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA GENERAR CONCIENCIA HISTÓRICA EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Implicando así, continuar con los trámites necesarios de su Examen Profesional para obtener el grado de Licenciada en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria.

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

ATENTAMENTE

[Handwritten signature]
DRA. JUANA ROQUE PÉREZ
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN
DE TITULACIÓN



VO. BO.

[Handwritten signature]
MTRA. DELFINA SANTOS
ESTRADA MONTES DE OCA
DIRECTORA ESCOLAR

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

DR. ARTURO HERRERA HERRERA

ASESOR DE TITULACIÓN

Agradecimientos.

A mi Familia, por siempre ser mi mayor causante de motivación, por amarme y apoyarme incondicionalmente. A mi papá por dejarme este legado tan bonito de la docencia, por ser mi ejemplo a seguir y aunque no hubo día en el que no me doliera su ausencia, hoy al fin cumplo la promesa más importante que tenía con él y con mamá; a quien le agradezco la confianza y cuidados durante esta trayectoria, por ser la mujer fuerte en la que siempre podre refugiarme. A mis hermanas, por su compañía y apoyo, por siempre darme alegría, amor y esperanza. Familia los amo gracias, Héctor, Nancy, Nanchito y Fifis.

Agradezco a mis amigos, que siempre fueron un apoyo, por enseñarme tanto y quererme. Pero en especial a mis compañeros de servicio, que ahora son mi familia gracias Jesus, Ivan, Frida, Sara, Jesaint, Alex y Enrique los llevo conmigo siempre.

También agradezco al grupo de danza “Flor y Canto”, quienes me salvaron muchas veces sin darse cuenta, por la amistad, risas, cariño y toda la magia que hacemos juntos, a mi querido profesor Miguel por hacerme amar cada día más la danza, por tanto, apoyo y enseñanzas.

Gracias a mis maestros de la normal de Texcoco, que me apoyaron durante mi formación docente, por su eminente labor, por las enseñanzas, cariño, amistad y consejos, Gracias Martin, Sergio, Rocio A., Flavio, Juan M, Irma, Lilia, Lucio, Carlos L., Adelina, Maribel R., Claudia, Cyntia y Juana.

Finalmente recuerdo a las personas que compartieron un poco de su tiempo conmigo a lo largo de los 4 años de la licenciatura y aunque ahora no exista algún vínculo agradezco el apoyo y compañía que me brindaron en su momento.

ÍNDICE

Introducción.....	6
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
1.1 Antecedentes.....	8
1.1.1 La educación secundaria.....	13
1.2 Planteamiento del problema.....	15
1.3 Objetivos de la investigación.....	16
Objetivo general.....	16
Objetivo específico.....	16
1.4 Preguntas de investigación.....	17
1.4.1 Pregunta general.....	17
1.4.2 Preguntas colaterales.....	17
1.5 Hipótesis.....	18
1.6 Justificación.....	19
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	21
¿Qué se ha escrito?.....	21
2.1 Los juegos de simulación.....	22
2.1.1 Juego.....	27
2.1.2 Simulación.....	29
2.2 Estrategia de enseñanza.....	30
2.2.1 Estrategia didáctica.....	31
2.2.2 Estrategia.....	32
2.2.3 Didáctica.....	33
2.3 La conciencia histórica.....	34
2.4 Historia como materia formativa.....	38
CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO.....	42
3.1 Investigación Cualitativa.....	42
3.2 Metodología de investigación.....	43
3.2.1 Investigación Etnográfica.....	43
3.3 Población y muestra.....	55
3.4 Instrumentos y técnicas de recopilación de datos.....	65

3.5 Entrada al campo.....	69
CAPITULO IV RESULTADOS OBTENIDOS	73
4.1 Primer juego de simulación, dramatización y carta.....	74
4.2 Segundo juego de simulación.....	76
CONCLUSIONES.....	79
REFERENCIAS	82
ANEXOS	84

Índice de Tablas

Tabla 1. Fases de la Investigación Etnográfica en Educación según Murillo, F. J., Martinez-Garrido, C. (2010).....	49
Tabla 2. Resultados de las opiniones al finalizar los juegos de simulación.....	78

Índice de Figuras

Figura 1. La enseñanza con los juegos de simulación según Ferguson (1998).	26
Figura 2. Categorías y subcategorías relacionadas con la conciencia histórica por Santisteban y Pagès (2013).	37
Figura 3. Resultados totales de canales de aprendizaje.	59
Figura 4. Respuestas de la encuesta aplicada a los alumnos (Pregunta 1).....	60
Figura 5. Respuestas de la encuesta aplicada a los alumnos (Pregunta 2).....	61
Figura 6. Respuestas de la encuesta aplicada a los alumnos (Pregunta 3).....	62
Figura 7. Respuestas de la encuesta aplicada a los alumnos (Pregunta 4).....	64

Introducción

El presente documento surge a partir de una investigación con alumnos de nivel secundaria, en la asignatura de Historia, la cual trata sobre cómo emplear los Juegos de Simulación como estrategia didáctica de enseñanza, de tal forma que permita al docente, llevar al alumno a un ejercicio de interpretación y apropiación de los contenidos históricos, logrando así, la formación y el desarrollo de la conciencia histórica.

Esto como una estrategia que permita al docente de historia tener una oportunidad de trabajar con los alumnos de manera didáctica y de igual manera obtener resultados favorables en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula.

La Secretaría de Educación Pública (2017) menciona que:

En la educación básica se promueve la enseñanza de una historia formativa que analiza el pasado para encontrar explicaciones del presente y entender cómo las sociedades actuaron ante determinadas circunstancias y esto permita vislumbrar un futuro mejor. Para ello se considera necesario dejar atrás una enseñanza centrada en la repetición de hechos, lugares y personajes históricos, y encaminarse a un aprendizaje que reflexione sobre el pasado para responsabilizarse y comprometerse con el presente. (p. 162)

En este trabajo de investigación se emplea una metodología etnográfica por el contacto directo que como docente en formación tuve a lo largo de los semestres que conforman la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en educación secundaria, en especial en séptimo y octavo semestre con las prácticas profesionales y servicio social, realizadas en una Escuela Secundaria Oficial ubicada en el municipio de Tezoyuca Estado de México, en donde se trabajó con alumnos del tercer año.

Actualmente la educación tiene un papel muy importante dentro de la sociedad y de igual forma, esta debe atender a las demandas de la misma, que como sabemos la sociedad al encontrarse en constante cambio, obliga a la educación a adaptarse o cambiar para cumplir las necesidades de la población estudiantil y con ello brindar habilidades y saberes que nutran al alumno y sobre todo atender sus necesidades de conocimiento para que puedan ingresar al siguiente nivel educativo y posteriormente insertarse óptimamente dentro de una sociedad.

Rosales (2007), menciona que el principal objetivo de la educación es formar hombres y mujeres capaces de vivir plenamente, de disfrutar y crear, de trascender en el aquí y el ahora; no es posible educarlo en y para la repetición, se requiere, por el contrario, auspiciar su actividad y su independencia crítica y creativa. Se necesita desarrollar sus sentimientos y valores, su actuación transformadora, así como desarrollar su autonomía personal, moral e intelectual y social.

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

A lo largo de los ocho semestres en la Escuela Normal de Texcoco y con el acercamiento a las escuelas secundarias a través de jornadas de Prácticas Profesionales que periódicamente se realizan, permiten dotarse de experiencia y a tener un panorama de la realidad que dentro de las aulas se encuentran, en especial la materia de historia buscando que en cada práctica se modifiquen estrategias didácticas para mejorar los resultados de los alumnos.

Relacionando lo anterior con los planes y programas de la educación básica, los cuales tienen propósitos a cumplir, surge la necesidad de proponer una estrategia que pueda enriquecer las habilidades del alumno y así lograr las competencias marcadas en los planes 2011 y 2017 para el nivel secundaria en la asignatura de Historia.

Para esta investigación se toma como referencia a los alumnos de tercer año de nivel secundaria de una Escuela Secundaria Oficial ubicada en la comunidad de Tezoyuca Estado de México, lugar donde se llevaron a cabo las prácticas profesionales y servicio correspondiente al séptimo y octavo semestre de la licenciatura en enseñanza y aprendizaje de la historia.

En unos de los grupos de la institución, el proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia recae en el dictado como estrategia para adquirir conceptos, ideas principales y en general el contenido de un determinado tema, sin embargo, como lo abordan los planes antes mencionados buscan que el alumno tenga un papel activo dentro de su proceso de aprendizaje, además de dotarse de habilidades que le permita al alumno integrarse dentro de la sociedad a la que pertenece.

Durante las jornadas de observación se identificaron problemas en el proceso de aprendizaje pues se ve fracturado por las habilidades de cada alumno, y como es su manera de aprender, ya sea a partir de lo que ve en el pizarrón, con una infografía, fotografías o un video, existen también quienes aprenden a partir del discurso del docente, canciones, audios, entre otros y finalmente quienes aprenden a partir de manipular o tocar algún material. Por otro lado, los diferentes contextos de los que el alumno es participe, como el familiar, social y escolar.

Sin embargo, se encontraron alumnos que, aun teniendo la información, no logran el aprendizaje esperado plasmado en los planes y programas empleados; identificar causas y consecuencias de la independencia de México, por mencionar un ejemplo. Todo esto relacionado con el interés de los alumnos hacia la materia, por verla como algo lejano y por lo tanto con poca relevancia en su presente, es cierto que habrá de considerarse como se está enseñando y de cómo influye a la percepción de los alumnos hacia la materia.

De aquí surge entonces la oportunidad para estudiar cómo se está enseñando historia en la secundaria anteriormente mencionada y que limitantes tiene un docente frente a grupo al impartir clases en diferentes aulas con características de grupo diversas. Específicamente en la asignatura de historia se encuentra una manera muy fácil de predecir por los diferentes factores que intervienen en este proceso de enseñanza-aprendizaje, por ejemplo, características de conducta de los alumnos, tiempo, condiciones de infraestructura, economía, entre otros.

Dicho esto, a continuación, se mencionan brevemente características respecto a la asignatura de Historia de los dos planes vigentes (2011 y 2017) en la escuela secundaria oficial donde se llevó a cabo la investigación.

Empezamos por mencionar al plan de estudios 2011, que tiene el objetivo de desarrollar en los alumnos habilidades, nociones espaciales y temporales que les permitan participar de manera responsable, solucionar problemas y cuidar del patrimonio de la sociedad en la que se encuentra. Se plantea la importancia de que

el adolescente se identifique como sujeto histórico y que tenga un compromiso con la sociedad en la que se encuentra, además de analizar el pasado para comprender su presente y prepararse para el futuro.

La SEP (2011) menciona que la historia permite hacer del aprendizaje un proceso de construcción permanente, tanto personal como social, mediante el desarrollo y fortalecimiento de los valores para la convivencia democrática, la identidad nacional y el legado histórico de la humanidad. Como lo plasma este documento, la asignatura de historia en este nivel educativo tiene un propósito específico, el cual se centra en el alumno y sus capacidades y habilidades a potencializar, como el acceso a una identidad a la sociedad en la que se encuentra y conozca el valor de esta y lo que involucra.

En este plan se proponen los juegos de simulación en el apartado Guía para el maestro, Organización pedagógica de la experiencia de aprendizaje: planificación, para que los alumnos tengan la habilidad de empatía, imaginación, ubicarse en tiempo y espacio, y la noción de la transformación del paisaje (cambio, permanencia y continuidad) y de la vida cotidiana.

La SEP (2011), nos dice que:

Es fundamental que el docente ayude a los alumnos a reconocerse como sujetos de la historia, como parte del devenir histórico; que comprendan que sus acciones tendrán repercusiones en el futuro y que es justamente por eso que su participación en la sociedad debe ser a favor de la convivencia democrática, el aprecio a la diversidad y la protección del patrimonio cultural y natural es invaluable. (p. 82)

De igual manera dentro de este documento se incluye la formación de una conciencia histórica, como una competencia que los alumnos deberán adquirir durante su estancia en la escuela secundaria, por lo tanto, la SEP (2011) dice que:

Los alumnos, mediante esta competencia, desarrollan conocimientos, habilidades y actitudes para comprender cómo las acciones, los valores y las decisiones del pasado impactan en el presente y futuro de las sociedades y de la naturaleza. Asimismo, fomenta el aprecio por la diversidad del legado cultural, además del reconocimiento de los lazos que permiten a los alumnos sentirse parte de su comunidad, de su país y del mundo. (p. 24)

El siguiente es el plan 2017 el cual establece que los alumnos deben desarrollar habilidades como ubicación de tiempo, espacio, comprensión del cambio y su relación con la economía, política y cultura de una sociedad en la que se desarrolló algún proceso histórico. Todo esto para que el alumno sea capaz de interpretar estos acontecimientos históricos y poder encontrar relación con su presente tomando en cuenta los cambios que han surgido a lo largo del tiempo y esto les permita trabajar para un futuro mejor. Es por ello que se propone una enseñanza diferente en donde el alumno no repita y memorice sino reflexione y comprenda.

Un aprendizaje clave según la SEP (2017):

Es un conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades, actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento integral del estudiante, los cuales se desarrollan específicamente en la escuela y que, de no ser aprendidos, dejarían carencias difíciles de compensar en aspectos cruciales para su vida. El logro de aprendizajes clave posibilita que la persona desarrolle un proyecto de vida y disminuye el riesgo de que sea excluida socialmente. En contraste, hay otros aprendizajes que, aunque contribuyan positivamente al desarrollo de la persona, pueden lograrse con posterioridad a la educación básica o por vías distintas a las escolares. (p. 111)

Lo anterior mencionado está en relación con lo que se desea enseñar en las escuelas secundarias y que busca lograr, el plan de estudios menciona como una de las habilidades del alumno la conciencia histórica que se podrá fortalecer a partir

de formulación de preguntas en situaciones problema, análisis de fuentes y acontecimientos históricos relacionándolo con diferentes ámbitos con los que se involucra como el social, cultural, económico y político, motivando al alumno a descubrir el origen de su presente.

Dentro de las líneas de este documento, se incluye a la conciencia histórica como una habilidad ligada al pensamiento histórico, de manera que en conjunto permita al alumno conocer el pasado y entienda la sociedad en la que se encuentra.

La SEP (2017) menciona que:

El pensamiento histórico favorece en los estudiantes la ubicación espacio-temporal, la contextualización, la comprensión de la multicausalidad, el reconocimiento de los cambios y las permanencias, así como la vinculación entre los ámbitos políticos, económicos, sociales y culturales que conforman los procesos históricos. Para ello se privilegia la formulación de preguntas o situaciones problemáticas, a partir del análisis de una amplia variedad de fuentes y acontecimientos históricos que ayudan a la formación de una conciencia histórica y que favorecen la reflexión acerca de la convivencia y los valores democráticos de hoy. Así se incentiva a los estudiantes a descubrir que el estudio de la historia tiene un sentido vital para los seres humanos. (p. 162)

Es por esto que se propone una enseñanza en donde el alumno no repita y memorice, sino reflexione y comprenda, poniendo a prueba sus habilidades, como la conciencia histórica que se podrá fortalecer a partir de formulación de preguntas en situaciones problema, análisis de fuentes y acontecimientos históricos relacionándolo con diferentes ámbitos con los que se involucra como el social, cultural, económico y político, motivando al alumno a descubrir el origen de su presente.

Este plan de estudios tiene propósitos que cumplir a lo largo de los 3 años de secundaria en que se imparte la asignatura de Historia, en primer año Historia

Universal, segundo año con Historia de México y tercer año Historia de México II. Y que durante este proceso de enseñanza aprendizaje el alumno conozca fechas, personajes, lugares y a partir de ello construir un aprendizaje sólido y significativo, que le permita valorar el patrimonio, conocer la historia, ubicar tiempo y espacio de los procesos históricos, entre otros.

1.1.1 La educación secundaria.

La educación secundaria en la actualidad está dirigida a alumnos de un rango de edad que va del 12 a los 15 años y se ubica en el último nivel de la educación básica, antes a este se encuentra la educación primaria que por mucho tiempo era vista como la “educación elemental” y la única obligatoria, por otro lado, siguiente de la educación secundaria se encuentra el nivel medio superior o mejor conocido como preparatoria. La secundaria resolverá un problema netamente nacional, el de difundir la cultura y elevar su nivel medio a todas las clases sociales, para hacer posible un régimen institucional y positivamente democrático (Sáenz, 1910).

El origen de este nivel educativo en México recae en el año de 1849 cuando se le autorizó a la Secretaría de Educación Pública crear la dirección general de escuelas secundarias, desde ese primer momento este nuevo nivel fue el 17 seguimiento de la educación primaria y que sería una institución formativa para los adolescentes y de esta manera llevar un seguimiento a la educación del alumno, incluso existieron escuelas nocturnas pues el objetivo era que la educación fuera para todos los adolescentes.

A lo largo de este proceso de la educación secundaria, ha sufrido una serie de cambios los planes y programas que rigen o establecen líneas a seguir dentro de la educación básica, y se pretende estos cumplan las necesidades de los alumnos y por ende se obtengan resultados favorables al finalizar los periodos de evaluación.

Trabajar en este nivel educativo implica un gran papel docente, pues como antes se mencionó durante estos tres años de estancia en la secundaria se pretende

o busca la formación de los alumnos para poder insertarse en un siguiente nivel educativo.

Actualmente la educación secundaria se ubica en la educación básica y obligatoria, en donde los adolescentes son el actor principal de este proceso de enseñanza, en este nivel se plantea la necesidad de impartir contenidos óptimos y actividades didácticas para el alumno, para permitirle llegar a una comprensión y aprendizaje significativo que le sea útil para su vida.

1.2 Planteamiento del problema

En la actualidad el aprendizaje del alumno se ve fracturado por los diferentes contextos en los que se desarrolla su proceso de enseñanza-aprendizaje. En el ámbito escolar, el no contar con los materiales y/o espacio para llevar a cabo un proceso educativo dinámico e innovador, por otra parte, las necesidades de cada alumno y que no son atendidas en su totalidad, por el ritmo de trabajo dentro de las aulas y el tiempo que el docente tiene para dar una clase.

El alumno de secundaria ve a la historia como algo tedioso, lejano y con poca relevancia en su presente, considerando que en algunas de sus otras clases no solo en historia han tomado un papel pasivo y en el caso de Historia sin lograr una comprensión y reflexión de los contenidos históricos.

Por mucho tiempo se ha hablado del uso de material didáctico para que el alumno encuentre algo atractivo en el proceso de enseñanza, pero al considerar la realidad de muchos de los docentes, se encuentran diferentes aspectos que influyen, como es el tiempo clase, las características de los alumnos y lo que implica la elaboración de este material.

Sin embargo, durante las jornadas de observación y ejecución a lo largo de las jornadas que se realizan de manera periódica durante los 4 años de la licenciatura se pudo observar de manera general que en la planeación del docente no se toman en cuenta las habilidades e intereses de los alumnos para motivarlos en la clase y por otro lado la poca variedad de actividades que se trabajan, por ello considerando las estrategias que planes de estudio mencionan en donde se pone al alumno al centro del proceso, en historia por ejemplo con los juegos de simulación, en donde el alumno se sitúa dentro de un acontecimiento histórico y realiza un ejercicio de comprensión y reflexión de acciones de personajes, causas y consecuencias de un conflicto, origen de un movimiento social, por mencionar algunas.

1.3 Objetivos de la investigación

Objetivo general

- Identifica como funcionan los juegos de simulación en la asignatura de Historia para desarrollar conciencia histórica en alumnos de secundaria

Objetivo específico

- Identifica cómo fortalecer la conciencia histórica en alumnos de secundaria.
- Reconoce la importancia de la conciencia histórica para abordar contenidos históricos.
- Comprende cómo usar juegos de simulación en una clase de historia en educación secundaria

1.4 Preguntas de investigación

1.4.1 Pregunta general

- ¿Cómo se emplean los juegos de simulación para la comprensión de contenidos históricos?

1.4.2 Preguntas colaterales.

- ¿Para qué fomentar una conciencia histórica en el alumno?
- ¿Cómo los juegos de simulación permiten que el alumno de secundaria comprenda lo contenidos históricos y logre una conciencia histórica?
- ¿Cómo desarrollar conciencia histórica a partir de juegos de simulación?

1.5 Hipótesis

Al implementar los juegos de simulación como estrategia didáctica en la asignatura de Historia, se fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula debido a que, tiene la intención de que el alumno tenga acceso a una interpretación de los acontecimientos históricos y de esta manera se desarrollen habilidades como la conciencia histórica misma que esta pasmada en planes y programas vigentes, como un objetivo a lograr durante la educación secundaria y que se pretende que con esto, el alumno tenga conocimientos permanentes y lleve a cabo un ejercicio de reflexión del pasado para comprender su presente.

1.6 Justificación

Como docente en formación de la Escuela Normal de Texcoco a lo largo de estos 4 años de licenciatura y con el acercamiento a las escuelas secundarias durante las prácticas profesionales que se llevan a cabo desde el primer año de la licenciatura hasta el cuarto año, se identificó que la mayoría de los alumnos de estas escuelas no logran fortalecer las habilidades y competencias plasmadas en los planes y programas educativos.

Una de ellas, la conciencia histórica, que se encuentra relacionada con el perfil de egreso del nivel secundaria y es una competencia fundamental para el proceso de enseñanza - aprendizaje de la historia, pues constituye un ejercicio de comprensión y aprendizaje del pasado, para luego tener acceso a un ejercicio de reflexión, que le permita al alumno apropiarse de los contenidos históricos.

Actualmente la historia como asignatura formativa, busca dotar de habilidades al alumno que le permitan situarse dentro de la sociedad, sea capaz de entender su presente como resultado de los acontecimientos del pasado, de esta manera hacerlo consciente de su actuar en el presente y prepararlo para el futuro. Por lo antes mencionado es fundamental en el proceso de enseñanza los cambios para poder atender a las demandas de la sociedad cambiante a la que nos enfrentamos, pero también es importante no solo centrarse en trabajar con actividades nuevas o de moda para llamar la atención del alumno, si bien es un aspecto importante, tiene un peso mayor el asegurarse de cumplir los aprendizajes esperados en toda la extensión de la palabra.

Es por esto que, a partir de la experiencia en las escuelas secundarias, se realiza este trabajo para identificar como los juegos de simulación facilitan a los alumnos el acceso a una conciencia histórica, pensando que de esta manera el alumno podrá tener acceso a nuevos conocimientos y aprendizajes significativos, que en conjunto logren modificar la visión que se tiene hacia la asignatura de historia.

Se pretende que, al trabajar los juegos de simulación como estrategia de enseñanza dentro de la clase de historia, los alumnos tengan la capacidad de concebir, entender y aprender los contenidos y estimular su conciencia histórica.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.

¿Qué se ha escrito?

Alvarado y Pérez (2017) aplicó una investigación en un colegio público del municipio de Managua ubicado en Nicaragua con el propósito de evitar la apatía y poca motivación de los alumnos hacia la asignatura de historia y lograr una comprensión de la historia en ellos.

Esta investigación se realizó con la metodología de investigación-acción, en este trabajo los autores aplicaron diversas actividades a los alumnos para evaluar sus aprendizajes adquiridos durante las sesiones, entre los materiales y métodos empleados están: juego de tarjetas, interpretación de una canción y entrevistas de simulación.

Retoman a Pimienta (2012) que explicó que la simulación ayuda a favorecer prácticas innovadoras, solucionar problemas, transferir conocimientos, habilidades y capacidades a diversas áreas del conocimiento, pues consideran que los alumnos desarrollaron empatía, dominio del contenido y lograron apropiarse de los personajes que representaban en el juego de roles.

Este trabajo cierra mencionando que, al implementar estas actividades innovadoras, permitieron al alumno aprender y participar de una manera diferente y óptima para la construcción de su propio aprendizaje, en donde el docente cumplió con el papel de guía y medrador de la actividad.

Santacana, Acevedo, Carretero et al. (2011) deducen que:

Los juegos de simulación son instrumentos muy poderosos, ya que permiten recrear situaciones y problemáticas del pasado. Además, la simulación estimula el pensamiento divergente, tan importante para la comprensión de la historia, emulando el pasado y simplemente ubicándonos en el presente.
(p.59)

Otro documento que se encontró en relación con el tema de la investigación es el trabajo de Tejerina (1999), en su artículo donde hablaba de los juegos dramáticos en educación primaria tuvo la intención de llevar a cabo juegos de una manera flexible que permitiera a los alumnos poner a prueba su creatividad y expresión.

Por ello se usaron a los juegos como estrategia para mejorar la participación dentro del aula, argumentando que el juego crea un espacio de desarrollo libre para el alumno, retoman a Lotman (1973) quien describe que:

El juego se define en términos de "ensayo sin riesgos" pues permite colocarse voluntariamente en situaciones que no pertenecen a la realidad, pero que le son análogas, por lo que resulta muy eficaz como instrumento de adquisición de diferentes situaciones vitales y de aprendizaje de tipos de comportamiento. (p. 105)

Este artículo rescata la importancia de que los docentes atiendan a las necesidades e intereses de los alumnos, de manera que se prepare el espacio de aprendizaje en donde se puedan dejar fuera a los obstáculos que podrían llegar a presentarse en este proceso de enseñanza y lograr un trabajo armónico y libre dentro del aula.

Tappolet (1982) menciona que en el juego dramático los niños se atreven a comportarse de manera distinta a la habitual, eligiendo personajes adecuados a sus necesidades. Así, es frecuente que los más tímidos desempeñen el rol de niños terribles.

2.1 Los juegos de simulación

Los juegos de simulación son una estrategia de aprendizaje, la simulación trabaja de la mano con el juego. En la enseñanza/aprendizaje de la historia la simulación es una herramienta útil que prepara al alumno a recrear acontecimientos o representar personajes del pasado. La simulación permite que el alumno desarrollar su pensamiento y creatividad, de manera que durante este ejercicio

realice cuestionamientos como por que las cosas sucedieron de tal forma, pero hubieran sido diferentes si las decisiones fueran otras, por mencionar algunos ejemplos.

Axelrod, (2006), Bratley, Fox y Schrage, (1987); Shannon y Johannes, (1976) menciona que durante su implementación los participantes han de enfrentarse a retos que reproducen modelos simplificados de la realidad, la persona, individual o colectivamente, pone en práctica sus habilidades técnicas, ya que todas las decisiones son responsabilidad suya y, aunque existe la posibilidad de identificar vencedores y vencidos, el entorno donde se realiza la toma de decisiones es seguro, permitiendo experimentar, y si el resultado de esa experimentación es erróneo, se recibe el estímulo de intentarlo otra vez. Es a partir de este juego de errores y aciertos donde se produce un mayor aprendizaje.

La simulación es una estrategia de aprendizaje, que ocupa el juego como actividad atractiva para los alumnos, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los contenidos en una clase de historia esta estrategia permite el acercamiento a situaciones o acontecimientos del pasado, de manera que ponga a prueba la mente de los alumnos para atender a los cuestionamientos que surjan a partir de un hecho.

Saegesser (1991) menciona que una simulación incluye una representación (simulada mediante un modelo dinámico), una realidad llamada “sistema objeto” o “simulandrum”, y una dimensión juego como una interacción normada por reglas que define la estructura de interdependencia de los participantes en el entorno.

Estos juegos permiten al alumnado comprender de manera simple los acontecimientos históricos, llevando a cabo un ejercicio de análisis en donde se comprenden los hechos del pasado, tratando de conocer razones o causas de estos, para luego imaginar posibles escenarios en donde se generen cuestionamientos o problemáticas y los alumnos propongan posibles soluciones o generen un juicio a partir de un personaje.

Características comunes esenciales de los juegos de simulación:

- a) Se utilizan sobre todo para aprender cómo los sistemas reaccionan en condiciones de continuo cambio.
- b) Frecuentemente no son más que simples abstracciones sacadas de complejas situaciones reales o imaginarias.
- c) Se trata de reducir operaciones complejas a una serie de acciones expresadas simplemente y controladas por reglas precisas.
- d) Quienes participan se enfrentan a ciertos datos preseleccionados, en circunstancias controladas.
- e) Pueden emplearse concertadamente modelos físicos, representaciones matemáticas y operadores humanos.
- f) Las personas participantes deben asumir papeles que implican diferentes grados de cooperación o rivalidad y resolver conflictos entre jugador@s o equipos tomando decisiones que reflejan su comprensión de los elementos esenciales del modelo.
- g) Se prevén sanciones para las decisiones, castigos o recompensas según el azar, las evaluaciones humanas o reglas y formulas preestablecidas.
- h) Las decisiones modifican la situación. Se experimentan nuevas situaciones y la relación entre decisiones y cambios.
- i) El juego tiene un tiempo propio, más rápido que el real, en líneas generales. Todo sucede aceleradamente. Cada fase del juego representa un periodo preestablecido. (El Blog de Remmixcr70k, 2018)

Ventajas que presenta el uso de simuladores como herramienta educativa según Key y Wolfe (1990):

1. Su interacción. Proporcionan retroalimentación (feedback) rápida, concreta y coherente con las decisiones tomadas. Toda acción tiene su reacción y, por tanto, el alumno puede comprobar las consecuencias de sus decisiones.
2. Facilitan el aprendizaje de situaciones que ya sea por su coste, peligrosidad, tamaño o lejanía no están habitualmente al alcance del alumno; el riesgo de la decisión tomada o el coste que puede suponer una mala decisión no impiden que el alumno pueda experimentar y, por tanto, aprender de su propia experiencia.
3. Estimulan los mecanismos hipotéticos/deductivos del alumno, permitiendo un aprendizaje por descubrimiento. Esta participación activa en su aprendizaje permite una profunda interiorización de lo aprendido.
4. La libertad de acción que conlleva jugar, experimentar la presión en la toma de decisiones o el espíritu de competencia entre los alumnos hacen que el grado de interés aumente y se conviertan en receptores activos.
(p. 310)

Los juegos de simulación se emplean en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula desde que se plantean cuestionamientos a los alumnos fortaleciendo la resolución de problemas y buscando relación con el pasado y presente para facilitarle al alumno el acercamiento a los contenidos que se pretende logre comprender.

Llevándolo a la asignatura de historia va a permitirle al alumno tomar un papel protagónico, trabajando con la imaginación dándole acceso a una conciencia

histórica, como se mencionó anteriormente planteándose preguntas, con supuestos o hipótesis que le permitan insertarse en un determinado escenario.

A continuación, se presenta un diagrama de este proceso de enseñanza-aprendizaje con la estrategia de juegos de simulación:

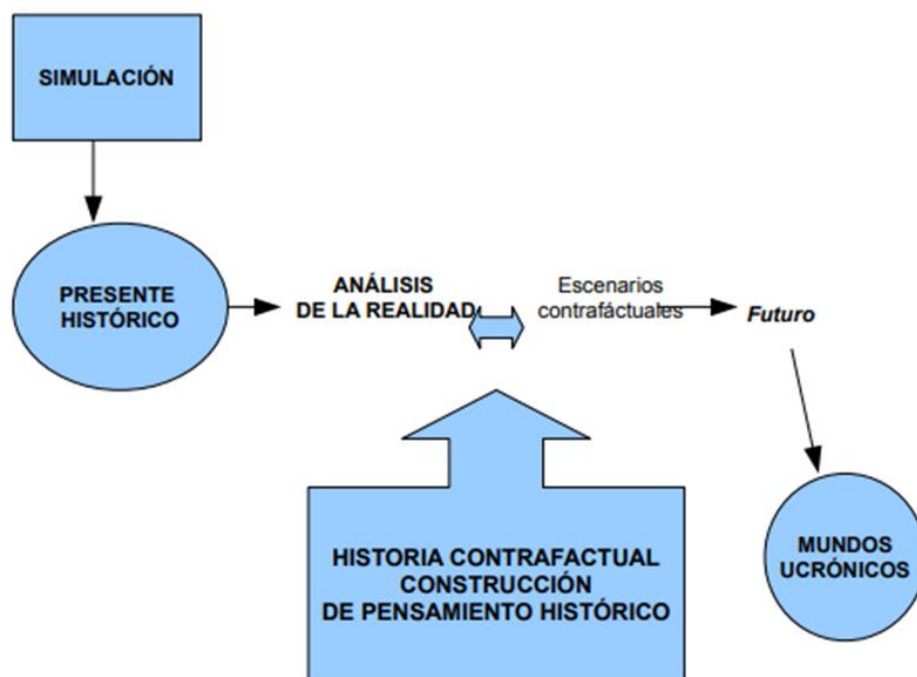


Figura 1. La enseñanza con los juegos de simulación según Ferguson (1998).

Dramatizaciones

Mvou (2015), define a la dramatización/juego dramático como una herramienta que toma en consideración al alumno propiciando su implicación efectiva en su aprendizaje. Favoreciendo su desinhibición, le transforma en verdadero “actor” del proceso de enseñanza/aprendizaje.

Las dramatizaciones como estrategia de juego de simulación permiten que el alumno juegue el papel principal en su proceso de aprendizaje, pues a través de

esta actividad lograra situarse en una época en específico y haciendo uso de sus conocimientos resolver problemáticas que durante el ejercicio de dramatización se presenten, pensando en cómo fue o que pasaba en determinada época y entender las consecuencias. De esta manera el alumno podrá concebir, entender y aprender la historia de una manera distinta, rompiendo con la visión que se tiene de la asignatura y la manera en cómo debe ser aprendida.

Con esta estrategia, el alumno podrá tener un papel activo y motivarse al tener la autonomía de explicar a su manera lo que ha aprendido de un tema, siguiendo el ejercicio de dramatización, en donde podrá adentrarse y conocer características específicas de algún acontecimiento histórico. La Revolución Mexicana, por ejemplo, una fecha que año con año se conmemora en el país y que son muy conocidos los hombres que participaron en este movimiento social, y aunque actualmente se incluyen en los temas el papel que las mujeres tuvieron durante este movimiento una forma de trabajarlo, es con una dramatización, en donde participen con personajes de hombres y mujeres para una mayor comprensión.

Lobo (1999), puntualiza que la expresión dramática se llevará a cabo a través del “lenguaje corporal, el verbal, gestos...”, y comprende un conjunto de actividades de expresión (corporal, lingüística, plástica y rítmico-musical), además de diversos juegos de roles, títeres, por mencionar algunos. El alumno reflexionará de sobre el proceso o acontecimiento, buscando las posibles soluciones desde su punto de vista.

2.1.1 Juego

En cuanto al concepto de juego, Champion et al (2011) menciona que:

El juego es aquella actividad humana que se escoge libremente, reglada, de final incierto, improductiva, que se desarrolla en una realidad ficticia y va

acompañada de una cierta conciencia de irrealidad. Jugar consiste en sacar ideas de su contexto original y luego utilizarlas en otro. (p. 83)

Existen dos tipos de juego según Planells (2013)

1. Juego paidea: centrado en el simple placer de jugar sin que exista un objetivo determinado de antemano, como puede ser “jugar con muñecos”.
2. Juego ludus: que desarrolla una actividad organizada y estructurada mediante un sistema de reglas que se enfoca a un objeto concreto por lo general, ganar o perder, como el ajedrez. (p. 14)

Como lo afirman Andreu Andrés y García Casas (2000):

Con el juego nosotros los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza/ aprendizaje. En resumidas cuentas, el didáctico, transmisor de contenidos, se vuelve un animador y facilitador en el aprendizaje. (p. 16)

Es por esto que se proponen los juegos de simulación como una estrategia de enseñanza, que va a permitir al alumno ponerse al centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde sus necesidades educativas se encuentren beneficiadas por este proceso.

Sin embargo, es importante que al implementar juegos dentro de un salón de clases el docente, dé a conocer reglas del juego, propósito del juego y el tiempo destinado a esta actividad para un mejor control, y que durante el desarrollo del juego debe animar y orientar a los alumnos para lograr el propósito de la actividad, para que al finalizarla durante el proceso de evaluación se obtengan los resultados deseados.

2.1.2 Simulación.

Para Law & Kelton (1985) la simulación es una herramienta con tres vertientes: una analítica (estudio de escenarios “qué pasaría si...”); una prescriptiva, que es la usada cuando se dispone a la simulación como herramienta de diseño de algo... “¿cuál es el mejor diseño o la mejor política para resolver estos escenarios?”. Es típica de la simulación de riesgo/beneficio en economía o de estructuras de diseño en ingeniería, que ejemplifica cada una de estas dos vertientes; y otra formativa o de entrenamiento, esto es, “qué haría yo si estuviese en una situación recreada por el simulador. (p. 15)

La simulación aplicada dentro de los salones de clases como un acercamiento a un espacio real en este caso con la asignatura de Historia, un escenario del pasado, que permita al alumno situarse en tiempo y espacio a partir de lo que conoce, tomando una postura en la que tenga que resolver problemáticas a partir de preguntas, permitiéndole conocer no solo los acontecimientos históricos del pasado, sino también entender el porqué del actuar de los personajes, orígenes de conflictos, consecuencias de algún determinado movimiento social.

Como funcionan en educación:

- Desde una perspectiva analítica: se utilizan para el análisis y la experimentación, éstas conducen al aprendizaje sobre el entorno, el fenómeno a estudiar o el sistema simulado. Estas modelizaciones animadas de procesos (físicos, químicos, biológicos o tecnológicos) tratan de mostrar desde un punto de vista gráfico o visual la evolución de un sistema, sea éste el crecimiento de una célula, el movimiento de los planetas los cambios atómico-moleculares de una reacción química o el funcionamiento de una aplicación tecnológica (Pontes Pedrajas, 2005; Simon, 1981 p. 21).

- Desde una perspectiva deductiva: los individuos aprenden por las implicaciones o deducciones que obtienen de su participación activa tomando un determinado rol dentro del juego. Combinando los rasgos de un juego: competición, cooperación, reglas, participantes o roles, con las características de la simulación: modelo dinámico de la realidad. Por tanto, el juego de simulación tiene las características propias del juego, pero la situación sobre la que se juega representa un modelo de la vida real (Blasco López, 2000 p. 21).

La simulación por lo tanto permite a los alumnos experimentar y estudiar a partir de un acontecimiento histórico, para que de esta manera sea capaz de mostrar su punto de vista o posición ante algún hecho del pasado, conociendo intereses de algún personaje histórico, por ejemplo con la Independencia de México, que por mucho tiempo ha sido enseñada enalteciendo al padre de la patria, Miguel Hidalgo; pero si se indaga más allá de lo plasmado en libros de texto y sitios web, se podría encontrar otra versión de los hechos.

Es por ello la importancia que implica la simulación como estrategia de enseñanza, pues permite al alumno llegar a un nivel de participación alto durante la construcción de su aprendizaje y además realizar un ejercicio de reflexión sobre lo aprendido.

2.2 Estrategia de enseñanza.

Como lo menciona Campos (2000):

Una estrategia es el arte de proyectar y dirigir; el estratega proyecta, ordena y dirige las operaciones para lograr los objetivos propuestos. Así, las estrategias de aprendizaje hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y

transferencia de la información o conocimientos. Concretamente se puede decir, que las estrategias tienen el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento, y la utilización de la información. (p.1)

Anijovich & Mora (2009) definen a las estrategias de enseñanza como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué.

A partir de esta consideración, los autores nos mencionan que las estrategias de enseñanza que un docente elige y utiliza inciden en:

- Los contenidos que transmite a los alumnos.
- El trabajo intelectual que estos realizan.
- Los hábitos de trabajo, los valores que se ponen en juego en la situación de clase.
- El modo de comprensión de los contenidos sociales, históricos, científicos, artísticos, culturales, entre otros. (p. 24)

Podemos entenderlas como el conjunto de acciones y procedimientos, mediante el empleo de métodos, técnicas, medios y recursos que el docente usa para planificar, aplicar y evaluar, con el propósito de lograr eficazmente el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando los contenidos, objetivos y/o competencias para las cuales las elabora y desarrolla dicha estrategia.

2.2.1 Estrategia didáctica

Para Mansilla y Beltrán (2013), una estrategia didáctica se concibe como la estructura de actividad en la que se hacen reales los objetivos y contenidos. Como lo menciona la autora, una estrategia didáctica va a permitir que el docente tenga una serie de pasos a seguir para facilitar la explicación de algún tema.

Son un conjunto de acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es un procedimiento creado y dirigido a la obtención de una meta establecida, podría ser a partir de un tema, o aprendizaje esperado. Su aplicación en la práctica hace necesario que el docente trabaje en los pasos a seguir con el fin de lograr una implementación idónea de las estrategias.

El Servicio Nacional de Aprendizaje (2010) menciona que una estrategia didáctica proyecta, ordena, y orienta el quehacer pedagógico, para cumplir los objetivos institucionales en cuanto a formación. Entonces, la estrategia didáctica es una guía de acción que orienta en la obtención de los resultados que se pretenden con el proceso de aprendizaje, y da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar al desarrollo de competencias en los estudiantes.

Implica:

- Una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Una gama de decisiones que él o la docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje. (p. 25)

El uso de estrategias como herramienta de apoyo clave en la planificación a ejecutar dentro del aula va a permitir que los alumnos desarrollen habilidades que le favorezcan en la construcción de su propio conocimiento, de esta manera poder llevarlos a la realidad en la que se encuentra y de esta manera formar parte la sociedad que lo rodea y su transformación.

2.2.2 Estrategia

La SEP (2011) describe a las estrategias como, el conjunto de métodos didácticos para lograr un aprendizaje. Es importante considerar que una estrategia creativa bien planeada puede lograr tanto un aprendizaje esperado, el fomento de las competencias históricas y generar el gusto e interés por la historia.

Las estrategias son empleadas por el docente para potencializar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula, en donde con actividades, atractivas e innovadoras permiten al alumno colocarse al centro de su aprendizaje, con un papel activo y motivado dentro de la clase.

Pamplona (2019) menciona que las estrategias de enseñanza se relacionan con la metodología del docente para lograr que los contenidos, temáticas e información logren ser aprendidas por el estudiante y se genere el desarrollo de competencias.

Todo lo anterior, resumiendo que una estrategia va a ser implementada dentro del salón de clases con el fin de innovar o crear un nuevo camino que guíe al proceso de enseñanza-aprendizaje a la meta, que es la adquisición o apropiación de conocimientos por los alumnos.

2.2.3 Didáctica

Komensky (1670) define a la didáctica como el conjunto de técnicas o artificios universales existentes cuya finalidad es transmitir conocimientos de la forma más eficaz, rápida y agradable al mayor número de personas. El mismo autor, en el siglo XVII en su obra *Didáctica Magna* afirmó:

Nos atrevemos a prometer una didáctica magna, esto es, un artificio universal para enseñar a todos, de un modo eficaz y lo más rápidamente posible, sin molestias ni aburrimiento alguno, ni para el que enseña ni para el que aprende, antes lo contrario, con un gran atractivo y agrado para ambos. (p. 13)

En otras palabras, la didáctica es un procedimiento considerado en las planificaciones que durante su ejecución van a permitir que el alumno comprenda los contenidos de una manera sencilla y tenga acceso a un conocimiento

Por otra parte, Arruada (1982) define a la didáctica como “Los métodos, técnicas o procedimientos que procuran guiar, orientar, dirigir e instrumentar, con eficacia y economía de medios, el proceso de aprendizaje donde esté presente como categoría básica”.

La didáctica va a permitir al docente optimizar o facilitar el proceso de aprendizaje del alumno, de manera que con esta herramienta se traduzcan por decirlo de alguna manera, los contenidos a abordar, para que el alumno pueda entenderlos fácilmente y en poco tiempo

2.3 La conciencia histórica.

La conciencia histórica da sentido de la experiencia del tiempo, por lo que esta actividad es simultáneamente receptiva y productiva. Incluye, por un lado, la experiencia y la observación y, por otro, otorga sentido, da significado, orienta. En resumen, la conciencia histórica relaciona experiencia y expectativas, categorías también centrales en la obra de Koselleck

Lukacs (2006) nos dice que la conciencia histórica es:

La tendencia generalizada a incardinar cada acontecimiento en un tiempo histórico conocido o reconocible que ha logrado impregnar de manera evidente la cultura de Occidente y aun la del resto del mundo de tal manera que no es extraño que lo habitual es que seamos capaces de, al menos intentar, entender todo en función de su lugar en la cronología del ser humano. (p. 62)

La conciencia histórica es el recurso sociocognitivo que posibilita a las y los estudiantes comprender su presente a partir del conocimiento y la reflexión de su pasado. Implica el desarrollo de planteamientos y actividades que potencien sus capacidades de investigación, contextualización, interpretación, explicación y valoración de problemas presentes y del pasado. De manera que al terminar este

proceso de reflexión y comprensión el alumno construya una postura, crítica u opinión de un determinado acontecimiento histórico.

Por su parte Sánchez (2006) afirmo lo siguiente:

La conciencia histórica buscará plantear y evidenciar a las y los estudiantes esta condición para que sean conscientes de dicha realidad y puedan asumir que sus acciones u omisiones constituyen las circunstancias y condiciones que habrán de heredar a las generaciones futuras. (p. 2)

Este mismo autor señala que la conciencia histórica está conformada por seis categorías:

- a) La noción de que todo presente tiene su origen en el pasado.
- b) La certeza de que las sociedades no son estáticas, sino que cambian y se transforman de manera constante y permanente por mecanismos intrínsecos a ellas, independientemente de la voluntad de los individuos que las integran.
- c) La noción de que, en esa transformación, los procesos pasados constituyen las condiciones del presente.
- d) La convicción de que cada uno de nosotros, como parte de la sociedad, tenemos un papel en el proceso de transformación social y, por tanto, el pasado me constituye, forma parte de mí, hace que yo –mi ser social- sea como es.
- e) La percepción de que el presente es el pasado del futuro, que yo me encuentro inmerso en dicho proceso y, por tanto, soy parcialmente responsable de la construcción de ese futuro.

- f) La certeza de que se forma parte del movimiento histórico y se puede, si se desea, tomar posición respecto a éste; es decir, puedo participar, de manera consciente en la transformación de la sociedad. (p.3)

Desarrollar una conciencia histórica en los alumnos permite que a partir de la experiencia o lo que ya conoce sea capaz de entender lo que se le presenta, de manera que pueda darle un significado a algún acontecimiento histórico y poder tener acceso a una conciencia con un enfoque crítico.

En palabras de Camargo (2018) menciona que:

Esta concepción es fundamental, pues nos lleva a la idea de que si las condiciones actuales son el producto de las acciones, concepciones y relaciones sociales que tuvieron lugar en el pasado, no pueden ser eternas, no son naturales, pueden cambiar y transformarse. Así como el pasado ha producido el presente, el futuro será producto de nuestro presente. (p. 23)

De esta manera poder entender el porqué del actuar de determinado personaje en algún acontecimiento del pasado y tener la capacidad de explicarlo o relacionarlo con su presente o contexto actual, con un ejercicio de reflexión.

La conciencia histórica como elemento en la forma de pensar de los alumnos, va a hacerlos conscientes de su contexto y de la misma manera de producir representaciones históricas de manera crítica.

Con ello se podrá hacer que el alumno deje de ver los hechos históricos como algo lejano o con poca relevancia, logrando entonces la cercanía a estos hechos y los alumnos conozcan su pasado desde un punto de vista amplio, que vaya más allá de la memorización de fechas y acontecimientos.

Pagés y Santisteban (2013) mencionaron que:

Con la conciencia histórica permitirá a las y los jóvenes podrán ubicarse en su mundo y poder intervenir en él. Ha de ser simultáneamente la brújula y el astrolabio que les oriente en un mundo cada vez más complejo en el que deberán actuar para poder construir su futuro. (p. 43)

Es por lo que fue de interés el trabajar la conciencia histórica, pues como lo mencionan los autores, van a permitir al alumno desarrollar habilidades para adueñarse de los conocimientos históricos, que sean óptimos y suficientes para que los pueda emplear de una manera funcional dentro de su contexto y de igual manera tener un pleno desarrollo dentro del mismo.



Figura 2. Categorías y subcategorías relacionadas con la conciencia histórica por Santisteban y Pagès. (2013)

Todo lo anterior forma parte del tema de titulación que como se menciona es va dirigido a los juegos de simulación como estrategia de enseñanza para generar conciencia histórica en la asignatura de historia en educación secundaria, busca potencializar el aprendizaje del alumno, de manera que sea capaz de comprender y analizar los contenidos que se abordan durante sus clases de la asignatura de Historia para darle un sentido a partir de situaciones diferentes en donde se pongan a prueba habilidades y conocimientos previos.

Se pretende dejar a lado la educación tradicionalista y con ello la memorización, que, si bien es importante para recordar conocimientos previos, se pretende que el papel del alumno en este proceso de enseñanza-aprendizaje este al centro y sea de manera activa, obteniendo entonces diversos puntos de vista sobre un tema, acontecimiento histórico, personaje, ideología, etc., todo esto a partir de la reflexión y comprensión para lograr una conciencia histórica.

2.4 Historia como materia formativa

La SEP (2017) nos dice que:

La historia estudia el cambio y la permanencia en las experiencias humanas a lo largo del tiempo en diferentes espacios. Su objeto de estudio es la transformación de la sociedad y la experiencia humana en el tiempo. Su propósito es comprender las causas y consecuencias de las acciones del ser humano por medio del análisis de los procesos económicos, políticos, sociales y culturales que se han gestado en el tiempo y en el espacio del devenir de la humanidad. (p. 161)

La Historia como materia formativa tiene el objetivo, como lo dice la palabra formar a los alumnos haciendo uso del pasado como herramienta para comprender el presente en el que se encuentran situados, que sean capaces de reconocer la transformación de la sociedad a la que pertenecen y en un futuro al ser ciudadanos tomar decisiones responsables para su sociedad.

Actualmente la asignatura de historia al igual que las demás asignaturas que se imparten durante los 3 años de este nivel educativo se reúnen para conformar el llamado perfil de egreso, plasmado en los planes y programas educativos. Es por ello que durante la enseñanza de la historia es fundamental que el docente realice actividades diferentes e innovadoras que atiendan a las demandas de cada uno de los alumnos que conforman el aula, modificar lo que ya se ha quedado por mucho tiempo como único método para recordar fechas, personajes y acontecimientos; la idea es que se logre potencializar las habilidades que vienen de la mano con cada aprendizaje esperado y lograr en el alumno un aprendizaje significativo.

Miralles, Molina y Ortuño (2011) citados por (Prieto Prieto & Gómez Carrasco, 2016) afirman que;

La historia es esencial para la formación de un capital humano de calidad capaz de responder a las necesidades de cada momento. Los conocimientos históricos son indispensables porque tienen una funcionalidad inmediata: ayudan a conocer qué es lo que pasa en nuestras sociedades o en las otras, a entender qué sucede aquí en el mundo y tener elementos de juicio para poder optar; no podemos conocer la sociedad sin entender o conocer la Historia. Pero para hacerla atractiva, los profesores debemos introducir en el aula estrategias que despierten el interés de los alumnos por la historia. (p. 159)

Para Haydn (1997), el aprendizaje de la Historia puede servir para aumentar la capacidad de comprensión y explicación de fenómenos sociales complejos, herramienta fundamental para entender el presente en que vivimos.

Es decir, impartir contenidos para que los alumnos adquieran conocimientos y desarrollen habilidades, de manera que no solo queden por vistos los temas y tenga acceso a la información sin comprenderla, sino que el alumno reflexione y pueda argumentar o ampliar su panorama sobre el pasado, su presente y el futuro

En la educación básica se promueve la enseñanza de una historia formativa que analiza el pasado para encontrar explicaciones del presente y entender cómo las sociedades actuaron ante determinadas circunstancias y esto permita vislumbrar un futuro mejor. Para ello se considera necesario dejar atrás una enseñanza centrada en la repetición de hechos, lugares y personajes históricos, y llevar a un aprendizaje que promueva la reflexión sobre el pasado, en donde él pueda identificarse como un sujeto histórico dentro de la sociedad en la que se encuentra.

Las cuatro características de la historia, de que habla Collingwood (2014) en su Idea de la historia, para establecer su origen:

- a) Es científica, es decir, que comienza por hacer preguntas.
- b) Es humanística, se pregunta por cosas hechas por el hombre en un tiempo preciso del pasado.
- c) Es racional, las respuestas que ofrece tienen fundamentos, a saber, se aducen testimonios.
- d) Es una instancia de autorrevelación, es decir, existe con el fin de decirle al hombre lo que es, diciéndole lo que ha hecho. (p. 12)

La Historia se encarga de estudiar los hechos del pasado de la vida, se manera que permita traer a su presente información que permita conocer el pasado a través de fuentes primarias y secundarias que se han conformado a lo largo de los años y que con ayuda de otras disciplinas es posible la interpretación de esta información y conocer el pasado.

La Historia es por lo tanto un proceso de selección que se lleva a cabo atendiendo a la relevancia histórica. Es un sistema selectivo de orientaciones, no sólo cognitivas, sino también causales, hacia la realidad. Así como el historiador selecciona de los datos los que tienen importancia para su propósito, así también

extrae de la multiplicidad de las secuencias de causa y efecto las históricamente significativas, y sólo ellas; y el patrón por que se rige la relevancia histórica es su capacidad de hacerlas encajar en su marco de explicación e interpretación racionales (Carr, 2010, p. 24).

CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1 Investigación Cualitativa

La investigación cualitativa usa datos obtenidos en entrevistas, observación e interacciones con el grupo, como pueden ser textos, dibujos, actitudes y expresiones para que de esta manera se puedan identificar y comprender las características del grupo de estudio. El objetivo de la investigación cualitativa es explicar, predecir, describir o explorar el “porqué” o la naturaleza de los vínculos entre la información no estructurada.

Denzin (1994) menciona que al hablar de métodos cualitativos es hablar de un modo de investigar los fenómenos sociales, en el que se persiguen determinados objetivos para así, dar respuesta a algunos problemas concretos a los que se enfrenta esta misma investigación.

En la investigación cualitativa los resultados obtenidos a lo largo del proceso son interpretados tomando en cuenta el contexto real en el que se encuentra el grupo de estudio, esto quiere decir que el investigador cualitativo va a estudiar al sujeto de estudio desde su ambiente natural para poder interpretar los resultados que los datos arrojaron.

De acuerdo con Maanen (1983), el método cualitativo puede ser visto como un término que cubre una serie de métodos y técnicas con valor interpretativo que pretende describir, analizar, descodificar, traducir y sintetizar el significado, de hechos que se suscitan más o menos de manera natural.

La investigación cualitativa en educación ayuda a mejorar de la calidad de esta pues durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, permite que los docentes realicen una reflexión sobre la práctica educativa dentro del salón de clases. Esta

investigación va a ayudar a que el docente realice modificaciones en su práctica haciendo uso de la innovación pedagógica y didáctica.

3.2 Metodología de investigación

3.2.1 Investigación Etnográfica

Woods (1987) definió etimológicamente el término etnografía del griego “ethnos” (tribu, pueblo) y de “grapho” (yo escribo) y se utiliza para referirse a la “descripción del modo de vida de un grupo de individuos”.

La etnografía es un método de investigación que se lleva a cabo a partir de la observación y participación dentro del grupo de personas a estudiar, de tal manera que se pueda obtener información para poder realizar una interpretación y descripción de lo que se relaciona con el objeto de estudio.

Joyceen Boyle (1994), existen cinco tipos de etnografías según la unidad social que se desee estudiar

- Etnografías procesales. Describen diversos elementos de los procesos cuyo análisis puede ser, por un lado, funcional, si se explica cómo ciertas partes de la cultura o de los sistemas sociales se interrelacionan dentro de un determinado lapso y se ignoran los antecedentes históricos. Por otro, diacrónico, si se pretende explicar los sucesos como resultado de sucesos históricos.
- Etnografía holística o clásica. Se enfoca en grupos amplios y suelen tener forma de libro debido a su extensión. Como, por ejemplo, el estudio de Malinowsky sobre los habitantes de las Islas Trobiand. –
- Etnografía particularista. Es la aplicación de la metodología holística en grupos particulares o en una unidad social. Ejemplo: Janice Morse

81994) estudios que realizan las enfermeras en unidades hospitalarias.

- Etnografía de corte transversal. Se realizan estudios de un momento determinado de los grupos investigados.
- Etnografía etnohistórica. Balance de la realidad cultural actual como producto de los sucesos del pasado. (p. 3)

“La investigación etnográfica, es crucial la relación dialéctica entre estos datos, y los contextos local y global en los que se insertan los discursos analizados” (Scollon et al, 2001).

Esta metodología de investigación es elegida debido a que dentro de las prácticas profesionales y como docente en formación este método de investigación es de fácil implementación, pues se tiene una interacción directa con los alumnos dentro y fuera del salón de clases, enriqueciendo este proceso de investigación dentro de la escuela secundaria.

Para Osorio (1997) la investigación etnográfica requiere de tiempo, de agudeza en la observación y análisis de lo que se comprende y se aprende, de revisar un sinnúmero de veces para descubrir la esencia, para documentar, lo que no está documentado de la realidad. Sin embargo, hay que tener en cuenta que independientemente de toda situación que se dé durante la instancia, las estudiantes no pueden participar, ni juzgar, ni intervenir en los problemas, conflictos y decisiones de las personas involucradas, porque en el papel de estudiantes actúan como observadores a quienes interesa comprender la perspectiva que se despliega en ese escenario social (p. 53).

La etnografía en educación es una herramienta de investigación de mucha utilidad, pues permite conocer situaciones que surgen dentro del salón de clases a través de los instrumentos de recogida de información empleados por el docente,

como pueden ser registros, entrevistas, videos, fotografías, audios, revisión de actividades y la observación, de manera que al revisarlos e interpretarlos se tenga una explicación ante algún caso extraordinario dentro del aula.

Un ejemplo de lo antes mencionado es que al emplear instrumentos de recogida de información y adentrándose a contexto de la escuela, será posible conocer causas de la deserción escolar, estrategias de aprendizaje de los alumnos, por mencionar algunos.

Acosta, J. B. (2005) menciona que la investigación etnográfica es un tipo de investigación orientada hacia la interpretación de la sociedad o de un grupo específico por medio de la observación de campo de los fenómenos socioculturales y, en un momento dado, por medio de la acción participativa en la solución comunitaria de los problemas concretos. El método etnográfico se inicia con la selección de una etnocultura, la revisión de la lectura correspondiente a dicha cultura (estado del arte) y con la identificación de las variables objeto de interés tanto para la comunidad como para los investigadores.

Murillo y Martínez-Garrido (2010) enumeran algunas de las características de la etnografía

1. Tiene un carácter fenomenológico: con este tipo de investigación el investigador puede obtener un conocimiento interno de la vida social dado que supone describir e interpretar los fenómenos sociales desde la perspectiva de los participantes del contexto social. Es importante saber la distinción entre los términos émico, que se refiere a las diferencias que hay dentro de una misma cultura, y ético, que se refiere a la visión u orientación desde el exterior.
2. Permanencia relativamente persistente por parte del etnógrafo en el grupo o escenario objeto de estudio por dos razones: para ganarse la

aceptación y confianza de sus miembros y para aprender la cultura del grupo.

3. Es holística y naturalista. Un estudio etnográfico recoge una visión global del ámbito social estudiado desde distintos puntos de vista: un punto de vista interno (el de los miembros del grupo) y una perspectiva externa (la interpretación del propio investigador).
4. Tiene un carácter inductivo. Se basa en la experiencia y la exploración de primera mano sobre un escenario social, a través de la observación participante como principal estrategia para obtener información. A partir de aquí se van generando categorías conceptuales y se descubren regularidades y asociaciones entre los fenómenos observados que permiten establecer modelos, hipótesis y posibles teorías explicativas de la realidad objeto de estudio.
5. Sigue un modelo cíclico, los procedimientos etnográficos tienden a superponerse y ocurrir simultáneamente. La información recolectada y las teorías emergentes (p. 8).

Proceso etnográfico

De acuerdo con Pulido y Prados (1992, como se citó en Murillo, F. J., Martínez-Garrido, 2010) la metodología de investigación etnográfica consiste en una sucesión de actividades de investigación que se desarrollan a lo largo de un periodo de tiempo relativamente prolongado. Dicha sucesión rara vez es lineal; al contrario, se forman bucles, dispersiones, idas y venidas enmarañadas. En líneas generales, todo eso en su conjunto es “hacer etnografía”.

Fase	Descripción	Resultado
1. Selección del diseño	¿Qué es lo que quiero estudiar?	Los juegos de simulación como estrategia de enseñanza
	¿Cuál es mi objetivo?	Identifica como se aplican los juegos de simulación en la asignatura de Historia para desarrollar conciencia histórica en alumnos de secundaria
	¿Cuál es el método?	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación Etnográfica • Método cualitativo
2. Determinación de las técnicas	Técnicas empleadas para la investigación	<ul style="list-style-type: none"> • Observación participante • Entrevistas • Informantes Clave (I.C.) • Fotografías

<p>3. El acceso al ámbito de la investigación o escenario</p>	<p>El etnógrafo debe acceder al escenario en el que se encuentran los miembros y en el que se provocan las situaciones que quiere investigar.</p>	<p>Escuela Secundaria Oficial ubicada en Tezoyuca, Estado de México</p>
--	---	---

<p>4. Selección de los informantes</p>	<p>Son los sujetos que participan en la situación social que se quiere investigar, quienes pueden dar una mayor cantidad y calidad de información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alumnos del grupo de tercer año
	<p>El etnógrafo debe conseguir el <i>rapport</i> (relación de confianza entre el investigador y el investigado o investigada) para conseguir así unas descripciones y unas impresiones sobre su propia realidad y la de los demás.</p>	

<p>5. La recogida de datos y la determinación de la duración de la estancia en el</p>	<p>El investigador selecciona en función de las categorías sociales y teoría</p>	<p>Categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son los juegos de simulación?
--	--	---

escenario	previas sobre la realidad objeto de estudio.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es conciencia histórica? • Estrategia didáctica
6. El procesamiento de la información recogida	<p>El análisis de datos se va realizando a lo largo del estudio. El proceso de recogida de datos y su análisis es tan resistentemente unidos.</p> <p>A medida que va obteniendo los datos, genera hipótesis, realiza múltiples análisis, reinterpreta y formula nuevas hipótesis sobre determinadas relaciones entre los conceptos generales y los fenómenos observados.</p>	Implementación del método cualitativo para el análisis de la información obtenida con los instrumentos y técnicas.

Tabla 1. Fases de la Investigación Etnográfica en Educación según Murillo, F. J., Martínez-Garrido, C. (2010).

1. Selección del diseño. ¿Qué es lo que quiero estudiar? ¿Cuál es mi objetivo?

A pesar de que este proceso puede adaptarse a las condiciones del objeto de estudio, siempre mantiene el orden de lo que se desea estudiar y es por esto

que durante todo el proceso de investigación se deben tener presentes las condiciones de la misma.

Rockwell (1994) nos dice que la etnografía es una estrategia metodológica que permite obtener información empírica en el espacio en donde se desenvuelven los acontecimientos estudiados, “documentar lo no documentado”, permite una elaboración cualitativa del contexto escolar estudiado.

Para todo esto es importante la observación dentro del contexto, pues con esto se podrá conocer características específicas de los alumnos, como conductas, conocimientos, habilidades, entre otras. El involucrarse de esta manera en los espacios en donde el alumno se desenvuelve va a facilitar la obtención de datos específicos haciendo uso de diferentes instrumentos para conocer la realidad en la que se sitúa el objeto de estudio (alumnos).

Y a partir de esto se trabajó con características concretas y reales de los alumnos.

2. Determinación de las técnicas. Las más utilizadas son observación y entrevistas.

- Observación no participante, el investigador no se relaciona con el objeto de estudio.
- Observación participante, el investigador se involucra de manera cercana para obtener información.
- Entrevistas, pueden ser formales, informales, individuales o grupales.

Para lo anterior debe considerarse 4 puntos, que son:

1. El contexto.
2. Los efectos que cause el propio investigador en el grupo.
3. La necesidad de crear una relación de comunicación.
4. Crear relaciones con los miembros del grupo.

Además de los antes mencionados pueden emplearse otros, sin embargo, para esta investigación los principales son la observación participante, ya que se tuvo una relación constante y directa con los alumnos de la escuela secundaria y las entrevistas como instrumento de recogida de información.

3. El acceso al ámbito de investigación o escenario.

En este tercer momento el investigador se introduce al espacio en donde se encuentra el objeto de estudio y donde se desarrolla parte de las situaciones que se busca conocer. Pero para poder acceder a este espacio es importante tomar en cuenta las características de este, ya que existen espacios en donde se tienen reglas establecidos y habrá que considerarlas para poder llevar a cabo la investigación.

En este caso, se tuvo un previo acercamiento con las autoridades educativas, la directora escolar quien, con la presentación de la carta pasante elaborada por parte de la Normal de Texcoco, permitió el acceso a la institución y llevar a cabo las prácticas profesionales y el servicio social. Además de la asignación de grupos para realizar jornadas de ejecución.

4. La selección de los informantes.

Para este punto, una vez que se tiene el acceso al espacio propio del objeto de estudio, sigue el establecer relaciones con los miembros del grupo a investigar con un ejercicio llamado “rapport”, que es el generar confianza entre el investigador y el objeto de estudio.

Taylor y Bogdan (1986) aportan algunas estrategias que les pueden servir para lograr el “rapport”:

- Acomodarse a las rutinas y maneras de hacer las cosas de los miembros del grupo.
- Recurrir a aquello que se tiene en común.

- Ayudarles.
- Adoptar una postura humilde.
- Demostrar interés por la información que transmiten.

En este cuarto paso, se seleccionó a uno de los dos grupos establecidos por la directora escolar, el grupo elegido fue tercero y posteriormente se identificaron a los alumnos que conformaban este grupo, algunas de sus características como sus canales de aprendizaje, edad, intereses, etc.

5. La recogida de datos y la determinación de la duración de la estancia en el escenario.

La recogida de datos va a realizarse a partir de las dos técnicas antes mencionadas (observación participante y entrevista), de esta manera el investigador va a tener acceso a información del objeto de estudio, va a ser un ejercicio constante durante su estancia en el espacio donde se desenvuelve su objeto de estudio y una vez que obtenga la información necesaria decidirá cuándo retirarse de ese espacio.

Ahora bien, durante el proceso que se llevó a cabo para este documento de investigación, como antes se mencionó; para poder acceder a la escuela secundaria se realizó un proceso de documentación mismo que establece un periodo de estancia en la institución, por lo que, aunque se tuvo toda la información antes del tiempo establecido, se debió cumplir con el periodo establecido en los documentos presentados a las autoridades educativas.

Y en la recogida de datos, fue una constante diaria desde la entrada de los alumnos a las 7:00 am hasta la hora de la salida a las 1:10 pm y durante ese horario las horas clase con el grupo, horas que se apoyó para cubrir otras asignaturas y durante el receso.

6. El procesamiento de la información recogida.

En la investigación etnográfica realizada por Bartolomé et al. (1997) la descripción de los procesos comunicativos en las aulas observadas permitió identificar unos indicadores comunes que, posteriormente, se integraron en cinco grandes modelos de comunicación característicos de los contextos multiculturales estudiados. Asimismo, se detectaron unos indicadores de la disciplina existentes en las aulas que también se articularon en cuatro modelos o tipos distintos de disciplina. Ambos casos ilustran perfectamente el tipo de conclusiones que emergen de los estudios demográficos: explicaciones completas sobre las condiciones necesarias para que estos modelos particulares de acción comunicativa y actuación disciplinaria tuviera lugar con la tipificación de sus elementos básicos.

En este procesamiento de la información el investigador realiza análisis, hipótesis e interpretación de los datos a partir de lo que ya se conoce del objeto de estudio, busca lograr clasificar o agrupar los datos según su propósito de investigación.

Por su parte Glaser y Strauss (1967) señalan que el reto del investigador cualitativo es el desarrollo de una comprensión sistemática del contexto estudiado a partir de los términos y palabras de sus propios miembros. Pero el etnógrafo más allá de esto: usa citas directas de los informantes que resumen o ilustran el concepto o tema que es descrito y los asume como inferencias a partir de las cuales puede identificar los patrones culturales o patrones conductuales de comportamiento del grupo estudiado.

En el propio ejercicio de esta fase, se reunieron todos los datos obtenidos por los instrumentos aplicados se seleccionaron los que enriquecían la investigación y posteriormente se ubicaron en gráficas para sistematizar la información. Por otra parte, alguna de la información recabada sirvió para la elaboración de las planificaciones semanales con el objetivo de atender las necesidades de los alumnos.

7. La elaboración del informe.

A continuación, se describe una manera de concretar todos estos contenidos en las secciones básicas del informe etnográfico siguiendo las sugerencias de Spradley (1980), Hammersley y Atkinson (1994) y Taylor y Bogdan (1992).

1. El planteamiento de los antecedentes teóricos y prácticos de la investigación y la evolución global del enfoque teórico, desde el marco conceptual previo hasta la formulación final de modelos, hipótesis y teorías elaboradas como resultado del estudio.
2. La descripción detallada de los métodos y procedimientos empleados para obtener la información, sin perder de vista la perspectiva de proceso que caracteriza la construcción metodológica de orden cualitativo.
3. Los resultados en las conclusiones. Es importante presentar la conceptualización, los hallazgos específicos las conclusiones en un solo cuerpo, evitando disgregarlos en capítulos son independientes. También hay que dedicar un apartado final del informe a integrar las conclusiones desde una perspectiva relacional de conjunto, esto es, centrada en la forma como los hallazgos y conclusiones vinculadas a las distintas categorías de análisis se conectan recíprocamente.
4. Anexos. Siempre resulta muy ilustrativo presentar un conjunto de anexos con las guías de trabajo e instrumentos utilizados en el proceso de generación de recolección de información, así como las transcripciones de las observaciones y las entrevistas efectuadas, cuidando de proteger las identidades de los informantes. También se puede omitir la relación de referencias bibliográficas o de otras fuentes documentales empleadas por el etnográfico. (pp. 6-11)

Finalmente, la redacción de este informe debe tener características específicas considerando para quien va dirigido, y responder a la pregunta ¿para qué sirve? el propósito de este último apartado es que se describa todo lo que se logró observar y recabar para que pueda entenderse la investigación.

Para este último paso se colocaron los resultados y conclusiones del trabajo de investigación que concentra toda la información y como es que se usó la información obtenida con las técnicas de recolección de datos.

3.3 Población y muestra

Comunidad

Escuela Secundaria Oficial, ubicada en el municipio de Tezoyuca, Estado de México. El nombre de este municipio Tezoyuca viene del náhuatl Tezonhyocan, que se compone de “tezontli”, piedra volcánica roja y porosa; de “yolotl”, corazón, y el locativo "can", que, a la interpretación del náhuatl de la región de Texcoco, nos expresa "En donde se encuentra el corazón del tezontle". (Tezoyuca, 2023)

Vegetación y fauna:

- Vegetación del municipio: abeto, pirul, ahuehuete, cedro, encino y árboles frutales.
- Fauna del municipio: tuzas, borregos, conejos y patos.

El municipio de Tezoyuca se divide en cuatro barrios, los cuales son: Santiago, La Concepción, la Resurrección y La Ascensión, tres colonias que son Buenos Aires, San Felipe y Ampliación Tezoyuca y un pueblo denominado Tequisistlán con sus 10 barrios.

En 2020 un estudio encontró que en esta localidad habitan 47,044 personas, de las cuales el 50.6% son mujeres (23,807) y 49.4% hombres (23, 237), en donde las personas entre 15 y 19 años son 4,594 habitantes, de 10 a 14 años 4,402

habitantes y de 20 a 24 años 4,140 habitantes. (Tezoyuca: Economía, empleo, equidad, calidad de vida, educación, salud y seguridad pública | Data México, s. f.)

Tezoyuca colinda al norte, con los pueblos de Tepexpan, Cuanalan, Zacango, y Chipiltepec del municipio de Acolman. Al sur, con los poblados de Santa Isabel Ixtapan, Nexquipayac y San Francisco Acuexcomac, en el municipio de Atenco y ejidos del municipio de Chiconcuac. Al este, con las poblaciones de Ocopulco y Chimalpa, pertenecientes al municipio de Chiautla. Al oeste, con la colonia Santa Rosa del municipio de Atenco y el pueblo de Totolcingo, del municipio de Acolman.

En cuanto a la cultura de la comunidad, destacan las fiestas patronales en donde se organiza la comunidad para decorar calles con festón, como antes se menciona es de las principales festividades en donde se emplea este material que se produce en la misma comunidad, semana santa en donde se lleva a cabo el tradicional viacrucis de la pasión de cristo, en el mes de noviembre en día de muertos, las familias colocan las tradicionales ofrendas en sus hogares y acuden a visitar a sus difuntos en el panteón municipal.

A continuación, se enlistan las festividades más importantes de la comunidad:

- 1 de mayo, en honor a San Felipe
- Semana Santa
- 4 de julio, en honor a San Buenaventura
- 25 de julio, en honor al señor Santiaguito
- 24 de agosto, en honor a San Bartolomé
- 7 de octubre, en honor a la señora del Rosario

Escuela

La escuela secundaria en donde se acudió diariamente por casi 1 año durante el cuarto año de la licenciatura, para realizar las prácticas profesionales, en dónde se trabajó con dos grupos; uno de primero y otro de tercer grado.

En cuanto a las instalaciones de la institución, toda la construcción esta aplanada, la escuela cuenta con salones separados para el turno matutino y vespertino, únicamente comparten el patio, las dos entradas, baños para mujeres y hombres y el estacionamiento.

Características de la escuela

Construcciones: Todo está construido con tabique y cemento los salones están aplanados, solo uno tiene loseta, las bardas de la escuela están aplanadas y pintadas, todos los salones tienen loza y ventanas, los patios también son de cemento con arco techo.

Infraestructura: Cuenta con servicio de luz agua potable y drenaje además cuenta con arco techo en la cancha de fútbol y tejado en el área de ceremonia cívica un espacio para el periódico mural, baños, sala de cómputo y sala de inglés.

Ubicación geográfica: se ubica a unas cuabras del centro del pueblo y aún costado de la escuela se encuentra el centro de salud y el deportivo de la comunidad.

Cómo se llega a la escuela: El transporte público pasa frente a la escuela en algunas ocasiones, también se puede llegar en taxi, carro, combi y lo más común son los mototaxis, cuando las micros nos llegan hasta la escuela las personas deben de caminar aproximadamente 5 cuabras para poder llegar al centro de la comunidad, en ese trayecto algunos padres de familia van por sus hijos, otros viven cerca y algunos toman el transporte público para poder llegar a sus casas.

Instalaciones:

- 6 salones de clases para el turno matutino
- 1 dirección escolar
- 1 sala de maestros
- 1 biblioteca

- 1 sala audiovisual
- 1 salón de ingles
- 1 salón de computo
- 1 laboratorio
- 3 oficinas de orientación
- 1 baños (hombres y mujeres)
- 1 papelería
- 1 cooperativa escolar
- 2 canchas deportivas.

Edad de la población escolar

- Población de alumnos, entre los 12 y 15 años.
- Docentes, entre los 25 y 50 años.

Horarios de la escuela

- Entrada, a las 7:00 am, las puertas de la escuela se abren desde 6:40 los alumnos ingresan y dentro de la escuela se encuentran profesores para sanitizar a los alumnos conforme vayan ingresando a la institución, se pide portar un cubre bocas y tomar gel antibacterial. A las 7:00 am suena la chicharra y todos los alumnos deben ingresar a sus salones; y a los alumnos que llegan después de este horario se le permite la entrada a la institución, sin embargo, algunos de los docentes que tienen clases a las primeras horas ya no permiten el acceso a la clase a los alumnos.
- Salida, a las 1:10 pm, de igual manera toca la chicharra y el docente con hora clase en ese horario, organiza a los alumnos por filas de hombres y fila de mujeres, luego se dirigen hacia la explanada y de manera ordenada salen todos los grupos.

Diagnóstico del Aula

Tercer año

Canales de aprendizaje a partir de test aplicado a los alumnos (Anexo 1)

Tercero B con 40 alumnos (20 mujeres y 20 hombres), de los cuales 45% son visuales, 33% kinestésicos y 23% auditivos. Los alumnos de este grupo tienen un rango de edad de los 14 y 15 años.

Estos resultados fueron importantes previos a la implementación de las secuencias didácticas y los juegos de simulación, pues a partir de ello se pensaron y formularon actividades que atendieran las necesidades de aprendizaje de los alumnos para obtener los resultados deseados.

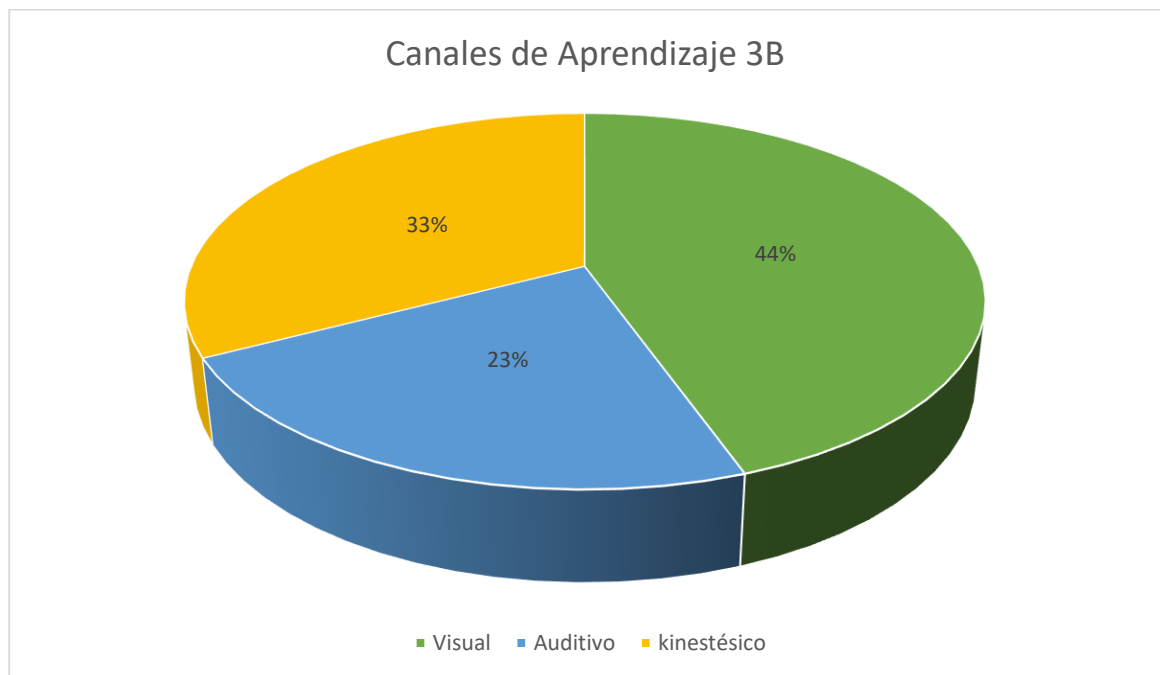


Figura 3. Resultados totales de canales de aprendizaje.

A partir de las jornadas de observación e intervención, haciendo uso de herramientas como entrevistas, encuestas y participación dentro del aula se recabaron los siguientes datos de los alumnos del tercer grado. (Anexo 2)

Gusto por la asignatura de Historia

Con esta pregunta de la encuesta en donde existían 3 opciones, los resultados arrojan que al 54% les gusta mucho la asignatura de historia, sigue un 30% de alumnos que dijeron que le gusta y finalmente un 26% que indicaron que les gusta poco la asignatura de historia.

Este primer resultado permitió tener una visión general del grupo hacia la asignatura de historia, que fue la primera información con la que se inició el trabajo de investigación, pues las respuestas de los alumnos dependían de cómo habían sido las actividades en los últimos meses en las clases de historia y entender la razón de sus respuestas.

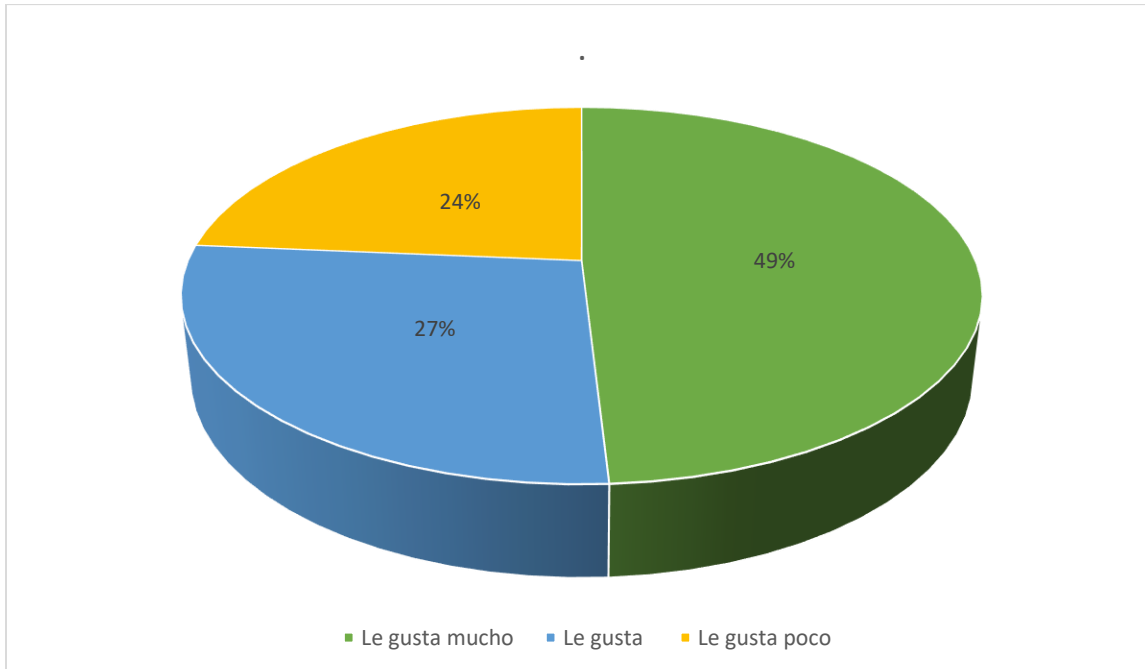


Figura 4. Respuestas de la encuesta aplicada a los alumnos (Pregunta 1).

Trabajo en clase

En esta pregunta, solo se dieron 2 opciones, las cuales son trabajo en equipo o trabajo de manera individual pues para la implementación de la estrategia se consideraron estos resultados. En donde 87% prefiere trabajar en equipo y el 13% restante de manera individual.

Estas respuestas fueron empleadas como una guía para las planificaciones elaboradas durante las prácticas profesionales, con la intención de obtener buenos resultados y participación por parte de los alumnos, para los juegos de simulación por ejemplo es clave la actividad en colaboración de los alumnos, pues para realizar una dramatización es necesario contar con cierta cantidad de personajes que sean capaces de construir una historia.

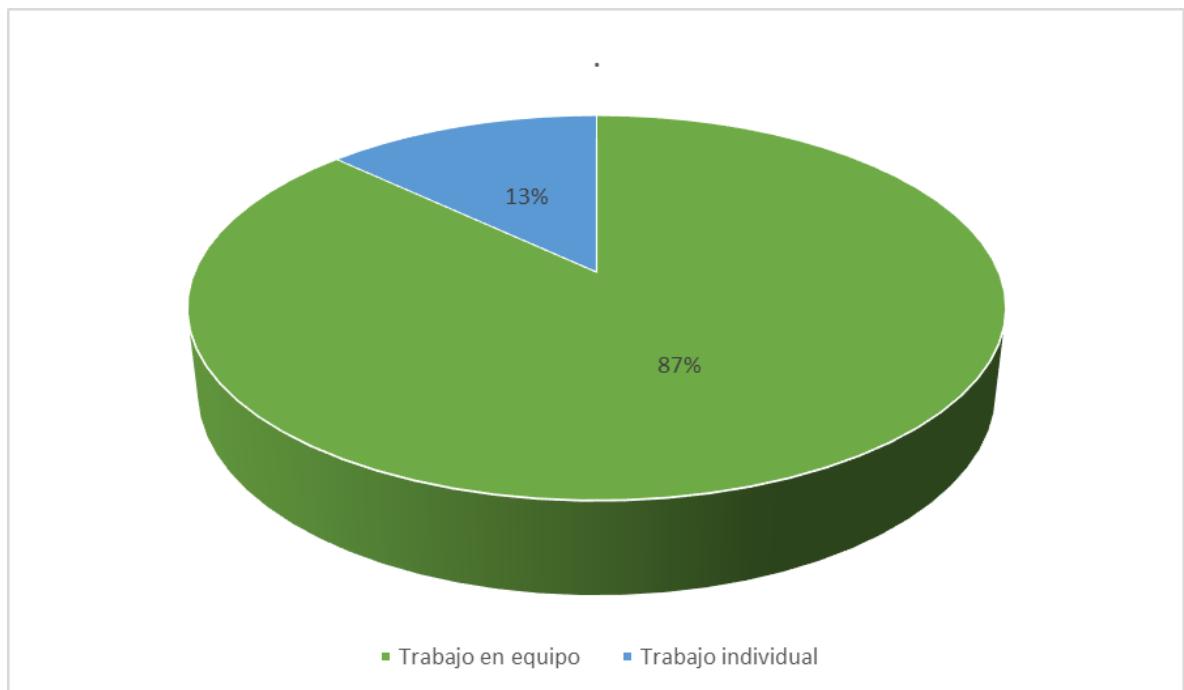


Figura 5. Respuestas de la encuesta aplicada a los alumnos (Pregunta 2).

Materiales del docente

Otra pregunta, está relacionada con el proceso de enseñanza aquí los alumnos eligieron la opción que se acerca a como prefieren que el docente de la clase, con que materiales didácticos prefieren que les sean explicados los temas. O en su defecto si prefieren que se use el pizarrón como único material de apoyo, para lo que 4% respondió que era suficiente con el uso del pizarrón, 94% que el docente utilizara recursos visuales como imágenes, infografías, videos y mapas para explicar el tema y finalmente 2% empleando lecturas o artículos relacionados con el tema.

Este resultado, por ejemplo, fue considerado para las clases previas a la implementación de un juego de simulación que se mencionan en el siguiente apartado, pues para poder lograr una participación optima del alumno fue clave la intervención de la docente en formación para brindar información y materiales de apoyo a los alumnos.

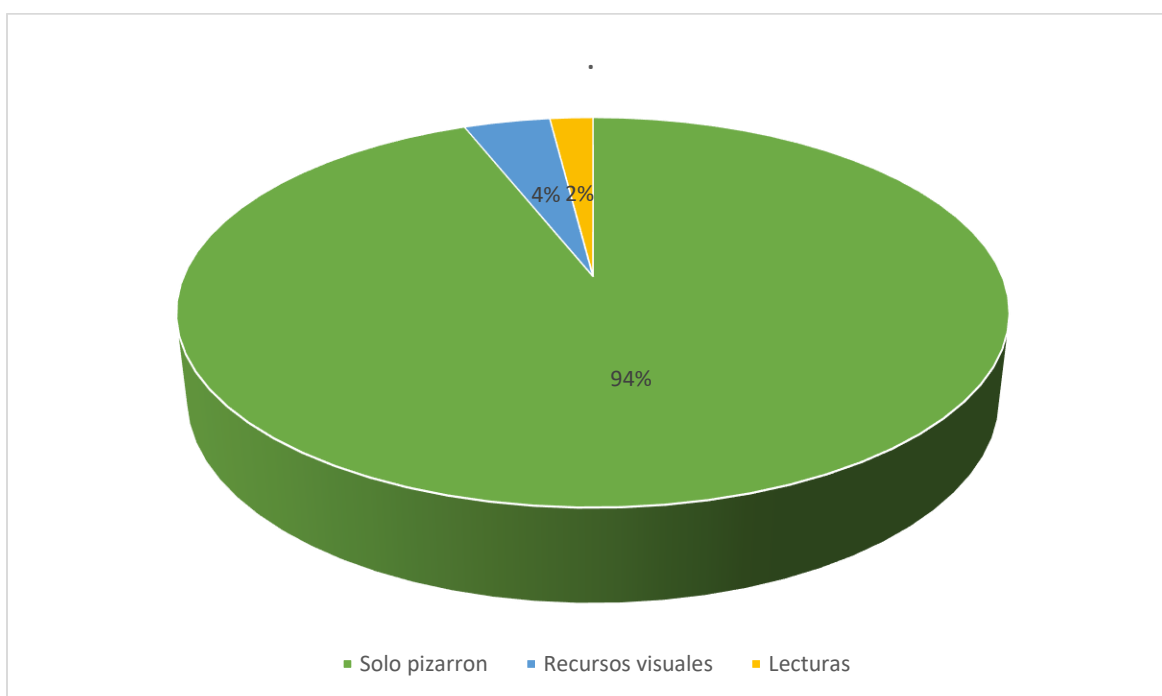


Figura 6. Respuestas de la encuesta aplicada a los alumnos (Pregunta 3).

Actividades de aprendizaje

Esta pregunta va encaminada a las actividades que el alumno prefiere realizar durante la clase, en esta pregunta hay 3 posibles respuestas y los datos arrojados de igual manera fueron tomados en cuenta para la elaboración de las planificaciones semanales y para la implementación de la estrategia didáctica.

En los resultados obtenidos, 77% de los alumnos prefieren trabajar con líneas de tiempo y organizadores gráficos, mientras que un 10% con resúmenes y el libro de texto y finalmente 13% con exposiciones.

A lo largo de las clases con los alumnos del tercer año, se emplearon diferentes actividades que permitieran en primer lugar adquirir conocimientos de una manera didáctica y segundo con una dinamiza diferente, de manera que el trabajo semanal correspondiente a 4 horas no resultara tedioso y monótono para los alumnos, si bien se tomaron en cuenta los resultados de esta pregunta, también se emplearon por ejemplo actividades con el libro de texto, que es una herramienta de apoyo y exposiciones para evaluar los aprendizajes de los alumnos al final de un tema o aprendizaje esperado.

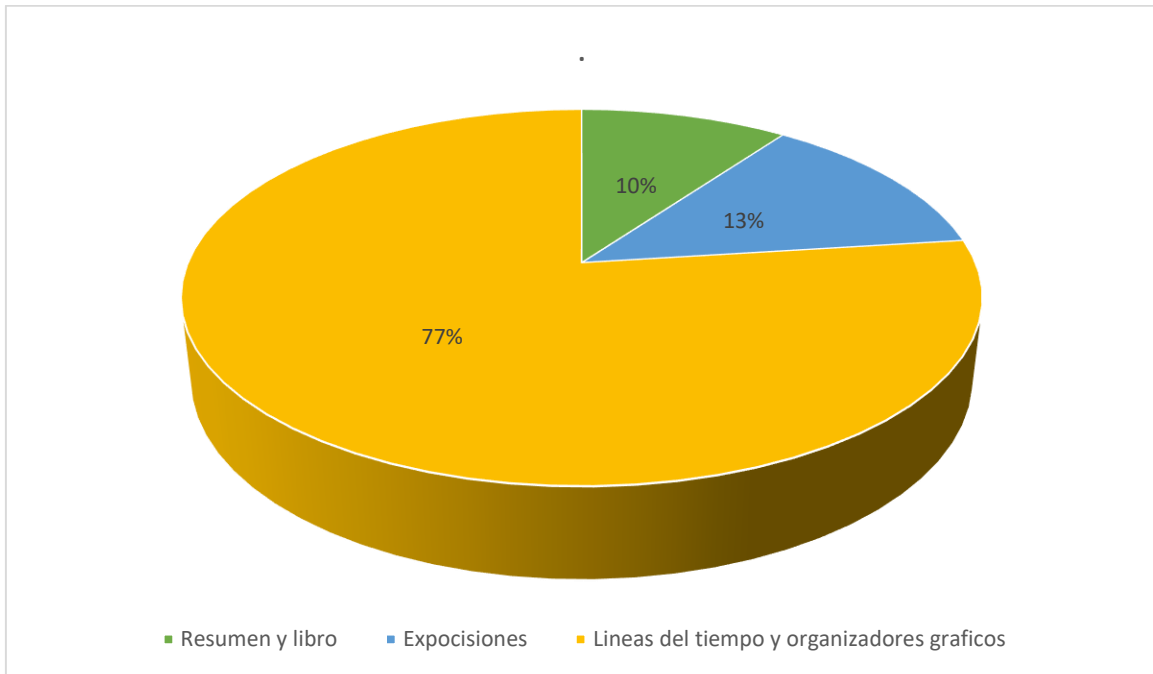


Figura 7. Respuestas de la encuesta aplicada a los alumnos (Pregunta 4).

3.4 Instrumentos y técnicas de recopilación de datos.

Observación participante

En este tipo de observación, el observador es parte de la situación que observa.

Según Cerda (1998):

Una de las premisas del investigador que opta por tal técnica de obtención de información es que debe estar el mayor tiempo en la situación que se observa, con el propósito de conocer de forma directa todo aquello que a su juicio puede constituirse en información para el estudio. (p. 9)

Proceso de observación:

1. **Recolección de la información** Esta fase, al igual que con el uso de las demás técnicas de obtención de información, consiste en comenzar por tener claro el problema, los objetivos y las hipótesis (si las hay) del estudio que se va a realizar. Luego de haber definido que la técnica más adecuada para la recolección de la información es la observación, entonces se elige el tipo de observación que se va a efectuar y las variables por observar, así como los medios y las medidas de estas para su registro de información. Después, se elabora un guion de observación y se verifica que éste responda al objetivo de la investigación que va a efectuarse.
2. **Observación** A partir del paso anterior, se observa el objeto de estudio y se hacen los registros de datos según el guion preparado para tal propósito. Recuérdese que es importante revisar periódicamente que la información que está registrándose responda a los objetivos del estudio.

3. Finalización En esta fase es necesario revisar que la información registrada responda a los objetivos del estudio y que es suficiente como para concluir el trabajo de campo. Para terminar con los contenidos de este capítulo, relacionado con el diseño de instrumentos de recolección de información, y teniendo en cuenta que el cuestionario suele ser una de las técnicas más usuales para este propósito. (pp. 23-24)

Entrevista

Retomando a Buendía, Colás y Hernández (2001) la entrevista es una técnica que consiste en recoger información mediante un proceso directo de comunicación entre entrevistador(es) y entrevistado(s), en el cual el entrevistado responde a cuestiones, previamente diseñadas en función de las dimensiones que se pretenden estudiar, planteadas por el entrevistador.

Proceso de la entrevista:

1. Preparación de la entrevista En esta etapa, se parte del problema de investigación, los objetivos y la hipótesis (si la hay), luego se prepara un guion de entrevista, teniendo en cuenta el tema que se va a tratar, el tipo de entrevista que va a realizarse y las personas que se van a entrevistar. El guion inicial se valida con una prueba piloto o mediante el juicio de expertos, se entra en contacto previo con las personas que se van a entrevistar y se concreta la entrevista. Cuando la entrevista requiere varios entrevistadores, hay que capacitarlos previamente.
2. Realización de la entrevista Con el guion de entrevista definido, y habiendo entrado en contacto con las personas que se van a entrevistar, se procede a la fase de realización de la entrevista, una vez preparado el material y las condiciones requeridas para tal efecto.

Se comienza por presentarle al entrevistado el objetivo de la entrevista, la forma como se registrará la información (escrita, grabada, filmada, etcétera) y después se procede a desarrollar el guion de la entrevista, según el tipo de entrevista seleccionado.

3. Finalización de la entrevista o de las conclusiones En esta fase se agradece su participación al entrevistado y se organiza la información para ser procesada posteriormente para su respectivo análisis (Euroinnova Formación, 2022).

Informantes clave

Son personas que conocen específicamente aspectos de un lugar, comunidad o población, esto para facilitar su comprensión del escenario de estudio, sirven de apoyo para el investigador como una fuente primaria para obtener información.

“Son las personas que tienen los conocimientos el estatus o las habilidades comunicativas especiales y que están dispuestas a cooperar con él” (Del Rincón, 1997).

En este trabajo de investigación, los informantes clave, fueron compañeros del servicio que tuvieron la misma interacción con el contexto institucional, alumnos y las actividades realizadas; para esto se les solicito apoyo para observar y dar una retroalimentación de lo visto durante las clases. Para esta investigación se tienen tres informantes clave, que son dos docentes en formación de la Escuela Normal de Texcoco y un alumno del grupo de tercer año de la Escuela Secundaria Oficial donde se realizaron las prácticas profesionales y el servicio social.

Recursos humanos y materiales

Materiales:

- Fotografías
- Diagnóstico
- Entrevista
- Planeaciones
- Diario del profesor

Humanas:

- Alumnos
- Profesores titulares
- Orientadores
- Directivos
- Padres de familia

3.5 Entrada al campo

Para conocer cómo se trabajan los juegos de simulación en la asignatura de historia, se describe la práctica de la docente en formación Aranza quien llevo a cabo este trabajo de investigación y con la información obtenida por los informantes clave que fueron los alumnos del grupo de tercer año.

Informante clave, alumnos.

Alumnos de tercer año de la escuela secundaria donde se llevaron a cabo las prácticas profesionales, que mediante los instrumentos de investigación empleados arrojaron los siguientes datos.

Con la entrevista aplicada a los alumnos, una de las preguntas aplicadas fue que entendían por conciencia histórica, de esta manera poder identificar que sabían de este concepto plasmado como principal objetivo de la investigación. Entre algunas de las respuestas los alumnos mencionaron que era una forma de pensar, una habilidad, una manera de entender la historia. A continuación, menciono algunas de las respuestas de los alumnos.

¿Qué entiendes por conciencia histórica?

Pamela: *“Conocer la historia y reflexionar sobre ella”*

Fernando: *“Entender y comprender la historia para dar una opinión”*

Yahir: *“Es el análisis de lo que tú conoces de algún suceso”*

Neri: *“Es conocer la historia”*

Diana: *“El razonamiento del pasado para no repetirlo”*

Sarahi: *“Es una opinión sobre la historia”*

Ulises: *“Experiencias que van evolucionando”*

A partir de las respuestas de los alumnos, se explicó el concepto y se dio a conocer brevemente las actividades a realizar durante las prácticas profesionales dentro de la escuela secundaria, es por esto que una vez implementado el primer juego de simulación, se aplicaron nuevamente entrevistas para conocer el punto de vista de los alumnos, la mayoría de las respuestas fueron favorables, a continuación, se mencionan brevemente algunas de ellas.

Iktan: *“Me gusto trabajar con la entrevista, comprendí más fácil el tema y fue divertido la actuación de mis compañeros”*

Amairani: *“Es una actividad divertida y diferente, me gusto porque aprendí divirtiéndome”*

Cecilia: *“Fue divertido hacer el programa de televisión y actuar de personajes del pasado”*

Miguel: *“Me gusto y si aprendí”*

Samantha: *“Me fue más fácil comprender el tema y me divertí, me gusto que todos participaran”*

Semey: *“Es una actividad divertida y con poco tiempo para aprender”*

Práctica docente Aranza

Docente en formación de la Escuela Normal de Texcoco de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria, que, durante la estancia en la escuela secundaria, impartió clases de la asignatura de historia en un grupo de tercer año.

La planeación incluye los 3 momentos de la clase: inicio, desarrollo y cierre, para la actividad inicial y como apertura al tema utilizaron imágenes como material didáctico, se realizaron cuestionamientos y se da una contextualización con lo visto en clases pasadas para retomar aprendizajes previos de los alumnos. En el

desarrollo, se emplearon herramientas digitales, como videos, presentaciones ppt. o infografías, que le permitiera al alumno tener de manera plasmada la información que la docente explico durante la clase y que para la elaboración de la actividad le sirviera como instrumento de apoyo.

Para la implementación de los juegos de tuvieron de 2 a 3 clases previas, en donde como se mencionó antes, se doto de conocimientos al alumno, para que pueda comprender e interpretar la información a trabajar.

Juegos de simulación empleados:

- Dramatizaciones / Representaciones.
- Cartas.

Al utilizar los juegos de simulación como estrategia didáctica dentro de las clases de historia, se buscó que el alumno realizara una serie de actividades que le permitieran tener un papel activo durante su aprendizaje y con ello desarrollara una conciencia histórica a partir de las actividades realizadas. Esta estrategia se trabajó solo en 1 clase en donde se presentaron los productos de clases anteriores; se utilizó la representación de personajes, en donde se realizaron preguntas y participaciones extras que se consolidaron con los aprendizajes de los alumnos.

De esta manera el alumno realizo una comprensión e interpretación de un hecho histórico determinado, un ejemplo de esto “El Porfiriato”, en esta actividad llevada cabo en el mes de febrero, se realizó el proyecto de “Entrevistando la historia” en donde se simulo estar en un programa de televisión, se presentarían personajes que participaron durante el porfiriato, respondieron a preguntas y se realizaron comerciales creados por los alumnos a partir de las condiciones sociales de vida que tenían las diferentes clases sociales de la época.

Estas actividades estaban incluidas en la escala evaluativa con un valor del 30% por lo que todos los alumnos participaron en la actividad, se dieron créditos

extras a aquellas personas que realizaran alguna otra actividad aparte de la establecida, por lo que hubo mayor motivación al participar en los proyectos.

Para la evaluación de los proyectos se tomaron en cuenta las actividades previas a la participación, es decir apuntes, organizadores, trabajo en equipo y tareas. De esta manera tener muestra de la información expuesta el día de la presentación, a lo largo de estas actividades, se implementaron herramientas visuales y auditivas, que permitieran al alumno aprender de diferentes maneras, además de que con esto los alumnos respondieron con mayor interés en las clases.

Los juegos de simulación se utilizaron, con el objetivo de que el alumno interpretara y se adueñara de los conocimientos para que, al momento de presentar el proyecto, su participación no solo fuera memorizada, sino que también compartiera puntos de vista sobre el tema, de esta manera poder acercarnos a los objetivos plasmados en los planes y programas que la asignatura de Historia tiene.

CAPITULO IV RESULTADOS OBTENIDOS

A partir de los resultados arrojados en los instrumentos aplicados en el grupo de tercero, se identificó que los alumnos prefieren tener una clase con videos, infografías, imágenes, dibujos, en donde como lo menciona la gráfica de canales de aprendizaje, destacan los alumnos visuales, es por esto que durante las prácticas de intervención se procuró que al menos una vez a la semana se trabajara con un video y además en un espacio diferente a el salón de clases, pues se tenían horarios un tanto tediosos para los alumnos .

Además, en este ejercicio se trató de evitar el recaer en la elaboración de organizadores gráficos como actividades de clase, implementando actividades como dibujos, memes, carteles, folletos, cartas, exposiciones, archiveros, etc. De manera que los alumnos pudieran encontrar diversidad en las actividades realizadas durante las 4 horas clase que tienen a la semana de la asignatura de Historia.

Durante la aplicación de los juegos de simulación como estrategia de enseñanza, se logró que los alumnos identificaran características clave e importantes del tema, que conocieran rasgos de personajes históricos y sobre todo tener una postura o crítica a partir de algún acontecimiento histórico.

Para iniciar con la implementación de esta estrategia dentro del salón de clases, el docente titular a cargo del grupo de tercero indico el tema a trabajar y el aprendizaje esperado, previamente a la aplicación del juego de simulación se llevaron a cabo clases en donde se llevó a cabo una explicación haciendo uso de una infografía, se presentó un video y finalmente se solicitó la elaboración de una carta en donde los alumnos hicieran un juego de roles, situándose en una determinada clase social y a partir de ello dar una descripción de como era su vida en el pasado.

Todo lo anterior para permitirle al alumno que adquiriera nuevos conocimientos, comprendiera y reflexionara aspectos importantes del tema y poder

adquirir una conciencia del acontecimiento histórico, del que se pretende realice una dramatización.

4.1 Primer juego de simulación, dramatización y carta.

Tema: El porfiriato

Subtemas: Saneamiento de las finanzas públicas y crecimiento económico, transformación del paisaje y finalmente vida rural y urbana.

Actividades:

- Explicación con infografía

Después de dar a conocer la actividad a realizar, al siguiente día se usó una infografía para presentar características generales del gobierno de Porfirio Díaz, época conocida como el porfiriato, para que el alumno entendiera la diferencia de clases que existían en la sociedad mexicana y cuáles eran las consecuencias de esta situación.

- Presentación de video.

Para la siguiente clase se presentó un video para reforzar lo antes visto y conocimientos previos sobre el porfiriato, de esta manera atender a los demás canales de aprendizaje que encontramos dentro del salón de clases, y finalmente para sistematizar la información se solicitó la elaboración de un mapa mental.

- Carta a mi yo del presente

Con esta actividad, una vez que se había expuesto a los alumnos una infografía del porfiriato y presentado un video del mismo tema. Se solicitó a los alumnos la elaboración de una carta en donde redactaran situaciones de la vida que destacaba durante el periodo de gobierno de Porfirio Díaz y que diferencias o semejanzas encontraban con su presente, en esta actividad, los alumnos

podían elegir a que clase social pertenecer y a partir de ello describir brevemente condiciones de vida que tenían.

- “Se Busca”

El siguiente día se elaboraron 2 posters de “Se Busca” en donde los alumnos tomaron a 2 personajes para buscar información y a partir de alguna característica clave, ofreciendo recompensa y colocando la imagen o dibujo de dicho personaje, con esta actividad se pudo notar la creatividad y comprensión de los alumnos del tema, pues hubo quienes realizaron una actividad completa y con información adecuada y otros que solo colocaron cualquier información solo por entregar la actividad.

- Entrevistando a la historia- programa de televisión

Durante este juego de simulación, 20 alumnos deberían de elegir un personaje de la época del porfiriato, el resto de los alumnos formular preguntas diversas para realizarlas a los compañeros que tomarían el papel de los personajes históricos, estas preguntas fueron elaboradas de manera grupal una clase anterior a la implementación de la estrategia, haciendo uso de apuntes previos, del libro de texto y las actividades realizadas por los alumnos.

Esta actividad fue realizada dentro del salón de clases, llevando a un contexto de programa de televisión, durante esta actividad hubo espacio para la presentación de los personajes, aplicación de preguntas y comerciales, en donde los alumnos ofrecían productos, empleo o hacían comentarios sobre la situación social del porfiriato. A lo largo de la clase destinada a esta actividad la participación de los alumnos fue notoria y se logró mantener un orden. (Anexo 3)

4.2 Segundo juego de simulación

Tema: Revolución Mexicana.

Subtemas: grupos revolucionarios, las mujeres en la revolución, reforma agraria y constitución de 1917.

Actividades:

- Explicación de conceptos

Para que el alumno comprendiera el proceso de la revolución mexicana, es importante que conozca conceptos, como que es una revolución y el concepto lo lleve a la época en que aconteció este suceso para conocer causas y consecuencias. Se retomaron de igual manera aprendizajes previos que servirán como antecedentes del tema.

- Presentación de video

Se hace uso de un video que explica a grandes rasgos como inicia este proceso de revolución, menciona personajes principales y permite situar al alumno en el contexto en que se desarrolló este movimiento, además de vincular aprendizajes previos como el porfiriato y cómo va a influir en este acontecimiento histórico.

Durante esta actividad se solicita la elaboración de un apunte, de manera personal, sobre la información presentada.

- Presentación de imágenes

Con ayuda de imágenes de los líderes de los grupos revolucionarios, se explica al grupo características de estos grupos, luego de esto se organizan equipos de 5 personas para que cada uno se ubique con un grupo revolucionario, y de manera colaborativa busquen más información para presentarla en la próxima clase a manera de exposición.

- Juego de Simulación - El dado dice

Después de las exposiciones de los alumnos, de organizo nuevamente un espacio para reorganizar equipos, esta vez se permitió que los alumnos eligieran su equipo de trabajo.

La actividad consistía en que cada equipo debería formular 6 preguntas sobre la revolución mexicana y los conceptos antes mencionados, estas preguntas deberían ser colocadas en cada cara del dado, para que para el día de la presentación del producto que sería la clase siguiente, al arrojar el dado pregunta que saliera debería ser respondida por cada integrante del equipo de manera individual y situándose en la época de la revolución.

Para esta actividad se dieron 2 clases, por lo que se llevó a cabo un registro de avance y aunque todos los equipos obtuvieron el mismo porcentaje de avance, el día de la presentación faltó un equipo de 5 alumnos de participar y un segundo equipo de 4 alumnos participo, pero sin el dado de preguntas.

Por lo que se obtuvo que 30 alumnos cumplieron correctamente con el proyecto y 9 no respondieron adecuadamente a la actividad. Y como sugerencia del docente titular, fue no permitir que los alumnos elijan su equipo de trabajo, para evitar consecuencias en las calificaciones de los alumnos. (Anexo 4)

Cabe mencionar que, para la tercera evaluación, se incluyó en la escala los proyectos con un porcentaje de 30 % quedando así:

Escala Evaluativa

- 40% trabajo en clase
- 30% examen
- 30% proyecto
- + 10 % participación

En esta escala se incluyeron a los proyectos como parte de la evaluación, como estrategia del nuevo docente que llegó durante el periodo de febrero, para motivar a los alumnos a la entrega de trabajos y a participar.

Comentarios de los alumnos.

Sujeto de investigación	Comentario
Alumno A	La actividad me gusto, considero que es más fácil cuando trabajamos en equipo y aprendemos de una manera diferente.
Alumno B	Me divertí realizando la actividad con mis compañeros, considero que me fue más fácil recordar los temas vistos con la maestra y poder explicarlos.
Alumno C	El proyecto que realizamos fue un poco difícil, porque algunos no querían apoyar en el trabajo, pero me gusto hacer la carta y ver los videos para comprender e imaginar los hechos del pasado.
Alumno D	Me gusto como se trabajó el proyecto, me divertí y aprendí más que otras veces, con las preguntas y los ejercicios pude estudiar para responder bien.
Alumno E	Es un trabajo fácil y divertido, aunque al inicio tenía duda, fue fácil cuando lo presentamos

Tabla 2. Resultados de las opiniones al finalizar los juegos de simulación.

CONCLUSIONES

Después de lo abordado a lo largo de los cuatro capítulos que conforman este trabajo de investigación, se puede decir que la implementación de los juegos de simulación como estrategia didáctica, son un ejercicio innovador y llamativo para los alumnos, que permite desarrollar en el alumno motivación y de esta manera llevarlo al centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Si bien es cierto que para la implementación de los juegos de simulación fue importante el papel del docente para explicar, atender dudas y resolver otras problemáticas que durante la actividad surgieron, los alumnos mostraron una buena actitud durante la implementación de los juegos.

Las ventajas de esta aplicación, es la participación que genera en el grupo, pues al dar un espacio de libertad al alumno permite que este se desenvuelva con mayor confianza, comparta sus conocimientos y pueda dar comentarios, opiniones y representar algún acontecimiento en base a como el las entiende.

Ahora bien, en la primera implementación de los juegos de simulación, el producto final fue la entrevista a personajes del porfiriato, donde la actividad consistía en ubicar al grupo en un programa de televisión en donde habría espacio para la presentación de los personajes, aplicación de preguntas, comerciales y comentarios finales, mismos que serían representados por cada uno de los alumnos del grupo, estos papeles fueron asignados en clases anteriores a la presentación.

Los resultados de esta primera actividad fue que todos trabajaron adecuadamente en las actividades de las clases y para la presentación de igual manera fue bueno, aunque en esta última etapa no asistieron a clases 2 alumnos.

Para la siguiente aplicación, se tomaron en cuenta los resultados de las entrevistas aplicadas, en donde los alumnos mencionaron que preferían el trabajo en equipos. Por lo que se permitió que los alumnos conformaran sus equipos de trabajo a su elección, con la única condición que el equipo estuviera conformado por 5 personas.

Una vez que se dieron todas las herramientas a los alumnos para iniciar el producto a entregar que era el dado con las preguntas, se llevó un seguimiento de los avances presentados durante las clases asignadas para su elaboración, en donde todos los equipos presentaron avances. Sin embargo, para la presentación de este producto, dos equipos fueron los que tuvieron problemas, uno de ellos no llevaba el material que se elaboró durante las clases anteriores, pero si participaron con las preguntas previamente elaboradas en su cuaderno y el otro equipo que no participo de ninguna manera en la presentación.

Con lo anterior, se puede decir que los juegos de simulación permiten que el alumno tenga un acercamiento al pasado, al momento de estudiar y comprender los hechos ocurridos en un determinado momento para luego plasmarlos en una actividad de representación de personajes del pasado, en donde como se trabajó en esta implementación; respondan a cuestionamientos, compartan opiniones y comprendan los cambios, causas y consecuencias de los hechos históricos.

Con esto último, atendiendo a las habilidades que se desea el alumno logre desarrollar durante su educación secundaria, entre estas la conciencia histórica misma que se plasmó durante gran parte del documento como el propósito de la implementación de los juegos de simulación dentro del salón de clases con alumnos de tercer año.

Se refiere al desarrollo de esta habilidad, debido a que al revisar los planes y programas vigentes en la educación secundaria y tomando en cuenta los aprendizajes esperados para la elaboración de las planificaciones semanales y en específico en las de implementación de los juegos de simulación, buscan que el alumno realice un ejercicio de reflexión y comprensión de los tema, en donde realice cuestionamientos al porqué de las decisiones de un determinado personaje, las causas de un movimiento social, realice hipótesis o posibles soluciones como, qué pasaría si hubiera pasado esto..? , cuales piensas que fueron las razones de tal acción, que hubieras decidido tu si estuvieras en el lugar de tal personaje, etc.

Todo esto para lograr en el alumno la apropiación de los contenidos para tener un aprendizaje sólido que le permita conocer el pasado, entender su presente y tenga un actuar responsable en el futuro.

REFERENCIAS

- Axelrod, R. (2006). Advancing the art of simulation in the social sciences. En J. Rennard, (Ed.), Handbook of research on nature-inspired computing for economics and management. Idea group reference
- Ballenilla García de Gamarra, F. (1989). Los juegos de simulación de sistemas un recurso didáctico necesario. Revista Investigación en la Escuela, 8, 63-71.
- Camargo, S. (2018). Conciencia histórica para la formación ciudadana y ética: un debate abierto. Obtenido de academia.edu: https://www.academia.edu/36700286/Conciencia_hist%C3%B3rica_debate_abierto_pdf
- Carr, E. H., Maura, J. R., & Rial, H. V. (2010). ¿ Qué es la historia? (p. 11). Barcelona: Ariel.
- Cerda, H. (1998). Los elementos de la investigación. Bogotá: El Búho.
- Diego Miguel-Revilla y María Sánchez-Agustí, «Conciencia histórica y memoria colectiva: marcos de análisis para la educación histórica», Revista de Estudios Sociales [En línea], 65 | Julio 2018, Publicado el 01 julio 2018, consultado el 09 enero 2023. URL: <http://journals.openedition.org/revestudsoc/10383>
- Gadamer, H. G., & Moratalla, A. D. (1993). El problema de la conciencia histórica (p. 43). Madrid: Tecnos.
- Keys, B., y Wolfe, J. (1990). The role of management games and simulations in education and research. Journal of management, 16(2), 307-336.
- Lobo, I. T. (1999). El juego dramático en la Educación Primaria. Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura, (19), 33-44
- Mvou, P. (2015). La dramatización como estrategia motivadora en clase de ELE en Gabón. La enseñanza de ELE centrada en el alumno, 691-702
- Mansilla, J., y Beltrán J. (2013). Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas. Perfiles educativos, 139(35).

- Murillo, J., & Martínez, C. (2010). Investigación etnográfica. Madrid: UAm, 141.
- Osorio J. Piña M. (1997). Consideraciones sobre la etnografía educativa. Distrito Federal, México. 19(78). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13207804>
- Rosales, J. (2007). Estrategias didácticas. *Universidad Nacional Autónoma de México*. Recuperado de: http://dcb.fi-c.unam.mx/Eventos/Foro4/Memorias/Ponencia_17.pdf.
- Saegesser, F. (1991). Los juegos de simulación en la escuela. Visor.
- Secretaria de Educación Pública (2017) APRENDIZAJES CLAVE PARA LE EDUCACIÓN INTEGRAL. Plan y programa de estudios para la educación básica. https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf
- Secretaria de Educación Pública (2011) PLAN DE ESTUDIOS 2011. Educación Básica. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/20177/Plan_de_Estudios_2011_f.pdf
- Acosta, J. B. (2005). EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. ETNOGRÁFICA EN EL AULA MARCO TEÓRICO-OPERATIVO. *Hallazgos*, (3), 87-99.
- Servicio Nacional de Aprendizaje –SENA–. (2010). “SENA: ejemplo en certificación por competencias laborales”. En: <http://sena-comercio.blogspot.com/2010/12/sena-ejemploen-certificacion-por.html>
- Scollon, R. –Wong Scollon, S. (2005), “Lighting the stove. Why habitus isn’t enough for Critical Discourse Analysis”, en Wodak, R. – Chilton, P. (eds.), *A New Agenda in (Critical) Discourse Analysis*, Amsterdam, John Benjamins, 101-117.
- VARGAS GUILLÉN, Germán y RUEDA ORTIZ, Rocío (2002). «Investigación etnográfica en el contexto educativo». En: *itinerario educativo*, revista de la Facultad de Educación. Bogotá: Universidad de San Buenaventura.

ANEXOS

Anexo 1 Test de canales de aprendizaje

Test para determinar el Canal de Aprendizaje de preferencia

Lynn O'Brien (1990)

Las estadísticas de cada opción y punto de qué manera se aplica a usted. En cada línea escriba el número que mejor describe su reacción a cada opción. Casi siempre: 5 Frecuentemente: 4 A veces: 3 Rara vez: 2 Casi nunca: 1

1. Puedo recordar algo mejor si lo escribo.
2. Al leer, digo las palabras en mi cabeza o lo voy leyendo.
3. Necesito hablar las cosas para entenderlas mejor.
4. No me gusta leer o escribir instrucciones, prefiero simplemente comenzar a hacer las cosas.
5. Puedo visualizar imágenes en mi cabeza.
6. Puedo estudiar mejor si escribo notas.
7. Necesito recitar frecuentemente cuando estudio.
8. Pienso mejor cuando tengo la libertad de moverme, estar sentado detrás de un escritorio no es para mí.
9. Tengo muchas ideas de lo que leo y escucho.
10. Me ayuda MIRAR a la persona que está hablando. Me muestran enfocada.
11. Se me hace difícil entender lo que una persona está diciendo si hay ruidos alrededor.
12. Prefiero que alguien me diga cómo algo que hacer las cosas que leer las instrucciones.
13. Prefiero estudiar una conferencia o una grabación a leer un libro.
14. Cuando no puedo pensar en una palabra específica, uso mi mano y llamo al objeto "color".
15. Puedo seguir fácilmente a una persona que está hablando aunque mi cabeza está hacia abajo o me encuentran mirando por una ventana.
16. Es más fácil para mí hacer un trabajo en un lugar tranquilo.
17. Me resulta fácil entender mapas, tablas y gráficos.
18. Cuando comento un artículo o un libro, prefiero explicar la misma página.
19. Recordado mejor lo que la gente dice que su aspecto.
20. Recordado mejor si cuando voy alta con alguien.
21. Tomo notas, pero nunca vuelvo a leerlas.
22. Cuando estoy concentrado leyendo o escuchando, la radio me molesta.
23. Me resulta difícil crear imágenes en mi cabeza.
24. Me resulta fácil decir en voz alta las tareas que tengo que hacer.
25. Mi cuaderno y mi escritorio pueden verse un desastre, pero sé exactamente dónde está cada cosa.
26. Cuando estoy en un examen, puedo "ver" la página en el libro de vista y la respuesta.
27. No puedo recordar una bromita lo suficiente para contarla luego.

228. Al aprender algo nuevo, prefiero escuchar la información, luego leer y luego hacerla.
229. Me gusta completar una tarea antes de comenzar otra.
300. Leo mis dedos para contar y mover los labios cuando leo.
311. No me gusta recibir mi trabajo.
332. Cuando estoy tratando de recordar algo nuevo, por ejemplo, un número de teléfono, me ayuda formar una imagen mental para lograrlo.
333. Para obtener una nota extra, prefiero grabar un informe a escribirlo.
334. Fumando en clase.
335. Para obtener una calificación extra, prefiero crear un proyecto a escribir un informe.
336. Cuando tengo una gran idea, debo escribirla inmediatamente, o la olvido con facilidad.

Resultado del Test del Canal de Aprendizaje de preferencia

Cuidadosamente transfiera los resultados en cada línea

1. _____	2. _____	4. _____
5. _____	3. _____	6. _____
9. _____	12. _____	7. _____
10. _____	13. _____	8. _____
11. _____	15. _____	14. _____
16. _____	19. _____	18. _____
17. _____	20. _____	21. _____
22. _____	23. _____	25. _____
26. _____	24. _____	30. _____
27. _____	28. _____	31. _____
32. _____	29. _____	34. _____
36. _____	33. _____	35. _____
Total Visual _____	Total Auditivo _____	Total Kinestésico _____

Total Visual _____
 Total Auditivo _____
 Total Kinestésico _____
 Total de las 3 categorías: _____

Convierta cada categoría en un porcentaje:
 Visual = $\frac{\text{puntuaje visual}}{\text{puntuaje total}}$ = _____ %
 Auditivo = $\frac{\text{puntuaje auditivo}}{\text{puntuaje total}}$ = _____ %
 Kinestésico = $\frac{\text{puntuaje kinestésico}}{\text{puntuaje total}}$ = _____ %

Haga un gráfico de su perfil

Visual _____ %
Auditivo _____ %
Kinestésico _____ %

Anexo 2 Entrevistas

¿Cómo te gusta aprender historia? me gusta aprender, viendo películas o leyendo libros o que las maestras nos expliquen

¿Qué te gusta de tu clase de historia? como lo explican

¿Que cambiarías de tu clase de historia? cambiaría que nos digan

¿Comote gusta aprender Historia?
R= estudiando y por exposiciones

¿Que te gusta de clase de Historia?
R= las exposiciones

¿Que cambiarías de tu clase de Historia?
R= nada
todo está muy bien

¿Como te gusta aprender historia? con una película

¿Que te gusta de la clase de historia? que es interesante la historia

¿Que cambiarías de tu clase de historia? que antes de líneas del tiempo se explican!

¿Como te gusta aprender historia?
películas, fotografía o videos

¿Que te gusta de tu clase de historia? la manera que explica bien las cosas

¿Que cambiarías de la clase de historia? que nos metamos muy afondo en la clase, como mas sucesos etc.

Anexo 3 Actividad 1 entrevista a personajes del pasado



Anexo 4 Actividad el dado dice

