



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 144

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE
LA HISTORIA EN LA ESCUELA PRIMARIA “PABLO LUIS JUAN”
CON ALUMNOS DE 3° GRADO**

JOSÉ ALFREDO OLVERA ROSALES

**ASESORA DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL
DRA. BERTHA ANGELITA MAGAÑA BARRAGÁN**

CD. GUZMAN, MPIO. DE ZAPOTLAN EL GRANDE JAL., MARZO DEL 2022.



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 144**

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE
LA HISTORIA EN LA ESCUELA PRIMARIA “PABLO LUIS JUAN”
CON ALUMNOS DE 3° GRADO**

CAMPO DOCENCIA

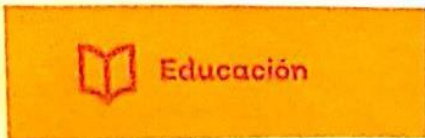
**PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
QUE PRESENTA:**

JOSÉ ALFREDO OLVERA ROSALES

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA**

**ASESORA DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL
DRA. BERTHA ANGELITA MAGAÑA BARRAGÁN**

CD. GUZMAN, MPIO. DE ZAPOTLAN EL GRANDE, JAL., MARZO DEL 2022.



Av. Carlos Paez Stille No. 140 Col. Ejidal
C.P. 49070 Cd. Guzmán, Mpio, de
Zapotlán El Grande Jalisco, México
Tels. 341 413 16 98 Fax 341 413 32 14
unidad144@upn.mx

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144
Cd. Guzmán, Mpio. De Zapotlán El Grande, Jalisco 18 de marzo de 2022.

SECCIÓN: Comisión de titulación
EXPEDIENTE: 2022-01-MIN.
N° DE OFICIO: 144/CT-196/2022

Asunto: Dictamen

C. JOSÉ ALFREDO OLVERA ROSALES.
PRESENTE

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo en la opción: Proyecto de Innovación Educativa, titulado: LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LA ESCUELA PRIMARIA "PABLO LUIS JUAN" CON ALUMNOS DE 3° GRADO, a propuesta de la asesora BERTHA ANGELITA MAGAÑA BARRAGÁN, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"
"2022, AÑO DE LA ATENCIÓN INTEGRAL A NIÑAS, NIÑOS
Y ADOLESCENTES CON CÁNCER EN JALISCO"



alva
MTRA. IRMA ELISA ALVA COLUNGA
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA UNIDAD
144 DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DEL ESTADO DE JALISCO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL UNIDAD No. 144
CD. GUZMÁN



La inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando.
-Pablo Picasso, Pintor y escultor español

DEDICATORIAS

El presente proyecto de innovación educativa lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis padres porque su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ellos he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy. Es un gran orgullo y privilegio ser su hijo, son los mejores padres.

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a aquellos que me abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco de todo corazón al Mtro. Salvador Castillo Díaz y a la Dra. Bertha Angelita Magaña Barragán, personas integra que presentan un equilibrio entre lo personal y lo profesional, dando como resultado seres humildes, dispuestos a compartir su conocimiento y sabiduría. Su paciencia y determinación guio el proceso del siguiente trabajo, introyectándome confianza para seguir y culminar, demostrándome que no importa el tiempo dedicado al trabajo, si no los resultados que se obtienen, estar en constante innovación para enfrentar los cambios.

También agradezco a la Mtra. Susana Elizabeth Quiroz Barón quien me facilitó el proceso y la inspiración para poder desarrollar mi proyecto de innovación sobre la historia utilizando como fuente e instrumento principal las tecnologías de la información.

Mi trayecto para llegar a este momento, ha sido complicado con altas y bajas, sin embargo, los aprendizajes no se han hecho esperar, porque desde el momento que inicie este proyecto con ese entusiasmo me inspiro ir más allá comprometiéndome a ofrecerles clases de calidad y demostrándoles que las tecnologías de la información son la bases para integrarse en la sociedad, inculcarles un pensamiento crítico basado en información, dejando de lado el rezago para seguir innovando.

De igual manera mis agradecimientos a la Universidad Pedagógica Nacional Unidad 144, a toda la Facultad de Pedagogía, a mis profesores quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. COMPRENSIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA EDUCATIVO	4
1.1 Justificación	4
1.2 Propósito	9
1.3 El desarrollo realizado del planteamiento	10
1.4 Delimitación del problema	14
1.4.1 ¿cómo se comprende el problema educativo sobre el que se desea innovar?	15
1.4.2 ¿Qué aspectos teóricos y empíricos lo configuran?	15
1.5 Que interesa trabajar	16
1.6 Diagnóstico basado en la observación	18
2. CONTEXTO INSTITUCIONAL	20
2.1 Los sujetos destinatarios y su contexto socio educativo	20
2.2 El aprendizaje de la historia y su relación con temas de actualidad	22
3. PERSPECTIVA TEÓRICA, METODOLOGÍA Y ESPECIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN	23
3.1 Diseño del proyecto de innovación	26
3.1.1 Manejo de las tics en la enseñanza de la historia	26
3.1.2 Cronograma de actividades	27
3.1.3 Propósito	28
3.1.4 Propósitos generales	29
3.1.5 Propósitos específicos del proyecto	29
3.2 Metodología	29
3.3 Investigación-acción	32
3.3.1 Procesos	34
3.3.1.1 Proceso 1	34
3.3.1.2 Proceso 2	35
3.3.1.3 Proceso 3	36
3.3.1.4 Proceso 4	37
3.4 Ámbito para trabajar dentro del aula	37
3.5 Cartas descriptivas del taller (workshop)	37
CONCLUSIONES	53
REFERENCIAS	59

ÍNDICE DE ANEXOS	64
-------------------------------	-----------

INTRODUCCIÓN

En este documento se verá el impacto académico que tiene el desinterés por aprender historia, y la verdad que tiene el aprendizaje histórico en los alumnos donde mucho ellos se expresan negativamente sobre esta asignatura y la manera de como la ven ellos dentro de aula.

Para poder ayudar a solucionar esta preocupación se busca que el alumno desarrollo capacidades que le permitan continuar aprendiendo del resto de su vida. Y esto es posible desarrollando estrategias de enseñanza que le den la oportunidad de tomar un papel activo es su aprendizaje propio.

En este proyecto, la enseñanza de la historia en el nivel de educación primaria en México, se concluye que la problemática se encuentra todo un problema, ya que en su momento con las observaciones y el diagnóstico que se realizaron durante las prácticas profesionales lo demuestran. En este trabajo se busca la manera de darle solución a la problemática que a lo mejor en muchas de las escuelas se encuentren con el mismo problema y no saben el cómo solucionarlo.

Esta alternativa satisface en gran manera la necesidad que se mencionan, las dificultades que afectan el abordar la enseñanza y el aprendizaje. Tal vez las metodologías de enseñanza no son las adecuadas y el curricular este saturado por eso mismo no una movilidad en algunos de los esquemas de los docentes por eso mismo mucho de lo maestros optan por dar un aprendizaje tradicional porque los programas que se proponen estén muy limitados que deciden enseñar como se ah echo en años anteriores, y no optar por un aprendizaje significativo en la materia de historia.

Como se mencionó este trabajo trata de abordar la historia desde una perspectiva diferente a lo tradicional utilizando un análisis más amplio de lo que es la historia en sí, una de las bases seria la crítica que los mismos alumnos darán al momento de estar viendo algún tema sobre esta asignatura para que ellos mediante este proceso de análisis y critica desarrollen una participación y puedan ir viendo en realidad que la historia no solo es sentarse leer y hacer alguna actividad en su cuaderno.

En la búsqueda de soluciones, la consideración del sustento teórico es una referencia obligada para argumentar y proponer los juicios propios que respalden la información que se les está

mostrando a los alumnos para ello hay que buscar metodologías innovadoras que ponen al niño en la necesidad de construir juicios propios, observando los sucesos históricos desde diferentes ángulos relacionándolos comparativamente con su mundo actual.

Y para llegar a ese propósito es busca puntos clave para que el niño pueda tener un entendimiento de la manera más adecuada en la que puede enseñar historia a los alumnos para que les sea motivante y atractiva.

El primer capítulo de este trabajo corresponde a la descripción del problema educativo, este capítulo se tratará de cómo se descubrió el problema con los alumnos dentro del aula de clase, se describe parte por parte de cómo se llegó a la conclusión de la problemática que se presentaba en esos momentos, y expresando algunas de la razón de él porque es importante dicha problemática para el proceso enseñanza-aprendizaje.

En el segundo capítulo se presenta el contexto institucional donde ya se menciona quienes son, aquí entran los alumnos, padres de familia, docentes directivos etc. Se explica el ámbito escolar y no escolar en la inscribe la innovación con la realidad. También se menciona el tipo de trabajo que conllevaba la maestra que estaba cuando hice las prácticas profesionales en la primaria, describe un poco la manera de trabajo que tenía con los niños dentro del aula y también se menciona el cómo la maestra aparte de convivir con los niños dentro del aula también lo hacía fuera de ella, y de cómo trabaja las asignaturas con los chicos, el problema era al momento de llegar a la clase de historia donde comenzaba los problemas, por dar algunos ejemplos serían que mucho de los niños comenzaban a hacer más desorden de que ya estaban haciendo, otros hacían comentarios poco agradables sobre la materia etc., y es ahí donde yo comienzo a observar estos detalles.

El tercer capítulo se presenta una primera perspectiva teórica metodológica del proyecto de innovación construido, aquí trata sobre una explicación teórica sobre el problema encontrado dentro de aula de las clases, se mencionan tres autores que en cada uno de ellos hay una opinión diferente sobre cómo tratar esta problemática, diferentes pasos que se tiene que llevar a cabo para poder solucionar los problemas que se plantean en este trabajo sin más menos como ya menciono los tres autores abordan la misma problemática que es el desinterés por aprender historia con diferentes propuestas para la resolución de problemas pero llegando a un fin común, compartiendo similares opiniones sobre el proceso enseñanza- aprendizaje y tratando de llevar

la correcta resolución a esta problemática que tal vez es común en muchas instituciones al momento de impartir una asignatura como lo es la historia. Finalmente se establecen algunas conclusiones que se derivan de este proyecto de innovación educativa, así como la bibliografía consultada para dicha relación y anexos.

1. COMPRENSIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA EDUCATIVO

1.1 Justificación

El motivo que me llevo a realizar este trabajo es porque me gustaría que tomara más enserio la asignatura de historia dentro del aula de clases, así como también fuera de ellas y fuera de la institución ya que estas nos dan a conocer nuestras raíces, el cómo fuimos evolucionando a lo largo del tiempo y de cómo nos hicimos una nación independiente, de cómo fuimos liberados del esclavismo etc.

Otro de los motivos que me llevo a realización de este proyecto fua la manera de cómo se venía trabajando en los últimos años la historia en las escuelas, ya que se trabaja de una manera tradicional donde el docente solo se ponía frente al grupo explicando la lección del día y solo el alumno estaba sujeto a lo que el maestro les decía sobre el tema, ya que no tenía la manera de opinar puesto lo que se decía en la clase se tenía que memorizar sin dejar que el alumno por su propia cuenta pudiera dar opinión sobre algo visto en la clase.

Por último, la razón más grande de este proyecto de innovación educativa es implementar nuevas técnicas y herramientas didácticas que tenemos a la mano el día de hoy un ejemplo claro de hoy en día son el uso recurrente de los tics que por medio de la tecnología se pueden hacer muchas cosas y que mejor aplicación de esta herramienta que para el aprendizaje de la historia sobre todo en estos momentos de pandemia que estamos viviendo todos los ciudadanos.

De esta manera el uso de esta herramienta tecnológica a distancia nos permite casi el uso completo de la tecnología así podríamos enseñar dos cosas al mismo tiempo y las clases no serían tediosas como los último años al implementar esto se tendría que hacer de una forma hibrida dadas la circunstancias de pandemia que se están viviendo, al decir, se tendrían que hacer modificaciones ya que se tendrán que aplicar las modalidades de aprendizaje de forma presencial y a distancia refiriéndose a que se tendrían las clase virtuales y presenciales cuando las autoridades de sanidad y las autoridades de estado de jalisco den luz verde para poder aplicar esta modalidad . No obstante, para poder llevar a cabo la aplicación de este proyecto debemos tener muy encueta la manera de trabajo que se estará aplicando en las dos formas.

Ahora en la parte social del proyecto donde entran los beneficios de este trabajo; uno de los beneficios de este trabajo hablando socialmente sería el de que por medio de los niños los padres de familia también sabrán parte de la historia que nos rodea, y sus hijos aprenderán de una forma sencilla, didáctica e intuitiva para ellos, así despertara el interés por la enseñanza de la historia y podrán transmitirlo de la manera que más les guste a ellos, este beneficio es muy importante puesto que para ello todo lo mencionado anteriormente es de suma importancia ya que mediante el uso de las tecnologías de la información se busca una nueva manera de enseñar al niño o a la niña y que su aprendizaje sea activo-reflexivo y pueda tener opinión propia sobre el tema que le interese o bien el tema que se está abordando al momento de la clase.

Otro de los beneficios sería que, este proyecto, llegando a ser viable se podría aplicar no solo en este caso si también modificarse para poder aplicarlo en otros niveles escolares ya que la innovación es eso modificar algo que ya está, y mejorarlo y con ayuda de las tecnologías de la información sería más fácil y didáctico ya que se podría aprender de otra manera y así interesarse más en las asignaturas hablando aparte de la asignatura de historia.

Para el docente uno de los beneficios sería el de actualizarse en la manera de dar las clases y no estar bajo un método antiguo como es el aprendizaje tradicional, y poder dar más dinamismo a las clases siendo estas más intuitivas para el alumno y así despertar su curiosidad por aprender de una manera distinta donde ellos puedan desenvolver y opinar de una manera libre sobre lo que está tratando, así el docente también despertara su curiosidad por saber qué es lo que los alumnos piensan de lo que se les está enseñando y así realizar retroalimentaciones sobre los temas tratados en la clase, así la enseñanza será activa y será más fácil que a los alumnos se les quede algo de lo que se vio en la clase al igual que el maestro aprende de los alumnos, la manera de como ellos van dándole sentido a lo que él les está enseñando y al ver se puede significar que va por buen camino con la propuesta de innovación que se está tratando en este documento.

A nivel profesional este proyecto de innovación ofrece una nueva manera de trabajar dentro y fuera del aula como se había mencionado anteriormente se está tomando como modalidad la manera de trabajar de forma híbrida así que este trabajo se puede implementar de estas dos maneras gracias a las tecnologías de la información esto se puede llevar más allá de lo que se está tratando en este documento, el profesionalista tiene que tener conocimientos previos

para poder llevar a cabo este proyecto de la manera que se trabaja con las tecnología hoy en día, en caso de que esto no fuera así se recomienda una actualización de conocimientos para poder implementar las tics en el aula.

De manera concreta este trabajo ofrece la manera de trabajar de manera profesional con nuevas herramientas y hacer las clases más intuitivas para los alumnos y poder llegar al objetivo deseado a implementar nuevas tendencias y combinaciones como las tics en el ámbito educativo.

Este proyecto aportaría al campo de la pedagogía la manera de trabajar a distancia y la manera de trabajar presencialmente, con ayuda de las tecnologías para facilitar la manera de trabajo de los alumnos, así como la de los maestros, poder llevar a cabo actividades más profesionales y menos tediosas para la comprensión de la comunidad estudiantil.

Este documento podría aportar a la ciudadanía mexicana la nueva manera de trabajar con la tecnología, sabiéndole dar la utilización correcta puede ser muy útil al igual que nos puede ayudar a mejorar en muchos aspectos para poder otorgar un mejor aprendizaje para las próximas generaciones mexicanas.

En la relación para ampliar las teorías existentes con respecto al problema educativo que se está abordando en este propuesta innovadora pedagógica es contemplar la manera de enseñanza he invitar a los compañeros docentes y próximos e egresar a indagar en las nuevas propuestas que se están llevando en la educación apoyándose de las tecnologías de la información como rama principal para poder llegar a dar una mejor educación y mejor aprendizaje a nuestros estudiantes y sen en un futuro ciudadanos de provecho para nuestra nación.

La necesidad inmediata de encaminar a los alumnos al manejo de la tics, con los lineamientos pedagógicos, implica compromisos reales a soluciones concretas inicia aquí por qué la travesía de esta propuesta de proyecto de innovación educativa que va más allá de un sistema educativo nacional para llegar a nivel internacional donde la organización de la naciones unidades para la educación para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO), busca la transformación de una sociedad pasiva a una sociedad del conocimiento. Entonces habrá que involucrarse contribuyendo con grano de arena, proporcionando alternativas complementarias partiendo de lo establecido por la reforma integral de educación básica (RIEB). (Ávalos, 2016)

Por ende, (Ávalos, 2016) desarrollar habilidades digitales implica apertura para la utilización de las herramientas tecnológicas, para encauzar a los niños a integrarlas para construir su aprendizaje hacerlo implícito y significativo, proporcionar y buen uso y manejo. Este permite dar paso a planificar e implementar estrategias sistematizadas de aprendizaje donde participe el docente como guía para darle un óptimo uso, notándose un cambio dentro de las actividades académicas elaboradas por los alumnos.

El uso de la tecnologías mediante el desarrollo de las habilidades digitales (SEP 2011, P,38) cita, (Ávalos, 2016) se identifica como la competencia para el manejo de la información, su desarrollo requiere; identificar los que se necesita saber; aprender a buscar; identificar, evaluar, seleccionar, organizar y sistematizar información; apropiarse de la información de manera crítica, utilizar y compartir información con sentido ético, lograr que el alumno sea crítico y comparta todo su proceso elaborado cognitivamente, implica encauzarlo a la inquietud por aprender, motivarlo a buscar, de cernir información dando una estructura formal acorde a lo que desea conocer y posteriormente compartir conocimiento en compañía de la utilización de las tic, una de la ventajas es que los alumnos las usan y les son familiares, motivados por esto se integran adecuadamente al trabajo y cuentan con algunos elementos.

Muchos de los niños de la escuela primaria donde estuvo realizando las prácticas profesionales, la mayoría de ellos comparten sus el tiempo libre con la tecnologías, se comunican, juegan buscan información, sin embargo, es necesario fortalecer esta parte, concientizarlos, darles un significado correcto basando la vida cotidiana y la bondades adquiridas por el uso forjándoles el carácter crítico y analítico para sustraer lo más elemental, otra bondad de la tic, es la interacción, los niños se comunican y transmiten, basados en esa interacción, se logra un trabajo colaborativo formal dentro del aula.

En este caso, (Ávalos, 2016) la prioridad es hacer uso del material tecnológico existente de la institución e incluso de las de la tecnología que tenga a su alcance identificando como material valioso para su desempeño académico mediante la creatividad en colaboración con sus compañeros, la comunicación como fuente de entendimiento por medio del lenguaje digital y expresión de lo transformado una vez llevado a cabo todo un proceso, partiendo de una investigación, selección de la información, eres viniendo el pensamiento crítico o abonando al desarrollo de éste, los alumnos enfrentarán la solución a un problema y en conjunto llegaran a

un acuerdo. Se busca abonar en los alumnos la creatividad e innovación permitiendo a los alumnos construir el aprendizaje mediante la transformación de los trabajos académicos, la comunicación y la colaboración.

Así los alumnos obtendrán beneficios para integrar herramientas tecnológicas para un mejor desempeño académico los estudiantes de la escuela primaria Pablo Luis Juan adquirirán mediante las clases de historia mediante las tecnologías de la información elementos para abonar a las competencias para la vida porque en la actualidad estar en la vanguardia es formar parte de la sociedad económicamente activa estar dispuestos a no limitarse a ser críticos constructivos iniciarlos desde la primaria mostrándoles la inquietud por conocer e irse forjando ante una realidad cada vez más estricta regida por la tecnología de la información y comunicación. (Ávalos 2016)

Las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) en la educación primaria son fundamentales, ya que permiten a los niños buscar la información que necesitan y organizar lo que han encontrado. Además, los niños con conocimientos de informática en una etapa temprana de su vida pueden enfrentarse mejor al mundo moderno.

Las TIC se pueden definir como el conjunto de herramientas utilizadas en el tratamiento y transmisión de información de forma rápida y eficaz por un gran número de personas. Todo ello sin tener en cuenta la distancia que las separe.

A medida que los niños progresan en el sistema escolar, van siendo más responsables de su propio aprendizaje. Así que son muchos los expertos que creen que, por lo tanto, las TIC se deben integrar en los planes de estudio. Se busca que todas las escuelas produzcan alumnos con conocimientos informáticos e independientes. (Las TIC en educación primaria: beneficios y herramientas - Eres Mamá, 2019)

Por último, como justificación final de este proyecto de innovación educativa sabemos que las tecnologías digitales ofrecen nuevas oportunidades para el aprendizaje en una sociedad cada vez más conectada, en la cual aprender a trabajar con otros y colaborar se convierte en una competencia trascendental. El texto presenta resultados de una investigación sobre concepciones y prácticas del profesorado en ejercicio acerca de las metodologías de aprendizaje colaborativo

mediadas por las tecnologías de la comunicación (TIC), en centros de enseñanza de Educación Primaria. (García-Valcárcel-Muñoz-Repiso et al., 2014).

1.2 Propósito

El propósito general del trabajo es enseñar la historia por medio del uso de las tics proporcionando los conocimientos y conceptos que les permitan orientarse para que puedan comprender lo que se les está dando a entender, esto permitirá interpretar algunas situaciones concretas, y también facilitara comprender los fenómenos sociales ofreciendo alternativas como lo son las tecnologías de la información en el estudio de la historia a nivel primaria.

Mejorar el interés por estudiar la historia y despertar la curiosidad el niño por aprender los acontecimientos históricos, se trata de que a los alumnos comprendan y entiendan que la historia es importante en la vida cotidiana de la persona pues todo lo que vivimos al día es historia.

Así también se busca que todos los acontecimientos que se presenten en la asignatura sean significativos para el niño y que por ellos mismos descubran la utilidad a través de análisis y críticas de dichos acontecimientos

A considerar todo lo anterior la mejor manera forma de enseñar la historia es por medio de la información una buena herramienta surgida en el campo de la informática exponiéndoles los acontecimientos tomando en cuenta los análisis para dar la posibilidad de que los niños puedan exponer y expresar su propio punto de vista. (Glosario de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, 2021)

En esta parte entra el docente como organizador he ir orientando las actividades para lograr que los alumnos puedan comprender mejor los acontecimientos presentados por la historia y al mismo tiempo proporcionar opiniones diferentes sobre lo que se está tomando en cuenta en la historia.

En relación con lo ya mencionado se espera como producto:

- Una integración del grupo en la materia de historia
- Despertar el interés de alumno por la historia.
- Que sean capaces de dar su opinión sobre los temas abordados en la materia.

- Analizar contenidos históricos mediante recursos multimedia para la comprensión del alumno y puedan dar su participación en una lluvia de ideas.
- Interpretar el contenido de los temas por medio de ilustraciones que ellos realicen.

Estos puntos anteriores son lo que se esperan obtener aplicando el proyecto para hacer estudiantes que puedan por sí mismo hacer una participación sobre lo que se aborda al igual que sean independientes en la toma de decisiones al momento de presentarles una situación en la asignatura.

1.3 El desarrollo realizado del planteamiento

Cuando comienzo a realizar mis prácticas profesionales en la escuela Pablo Luis Juan en el grupo de tercer año, el primer día mucho de los niños tuvieron una reacción como de confusión y de nerviosismo ya que era la primera que me veían, ya estando dentro del aula, la maestra me presento con todos los alumnos mencionándoles que estaría con ellos cada miércoles como observador y apoyo de la maestra para la ayudantía con los alumnos en cada una de las asignaturas que fueran teniendo el día que yo estuviera presente.

Así tal cual el primer día de prácticas que fue el miércoles 06 de febrero del año 2019 que estuve con ellos, en lo personal fue algo emocionante porque era la primera vez que me encontraba frente a un grupo de niños que a lo mejor podrían tener una reacción negativa al que yo estuviera ahí, no obstante, ese primer día fue bueno porque los chicos comenzaron a acercarse a mi para hacerme preguntas relacionado a que si yo iba hacer su maestro, que cuantos años tenía etc. Yo por educación les respondía que no, que yo solo iba estar como apoyo de la maestra para ayudarle en ciertas actividades, y que en ciertos momentos le iba apoyar con alguna materia para dar la clase.

Pasando una semana se llegó el próximo miércoles 13 de febrero del 2019, llegando ese día de prácticas, recuerdo que la maestra solo me puso a apoyarla en la toma de asistencia para ver que niños habían asistido y quienes habían faltado a clases, al terminar de pasar lista en el grupo me pidió de favor que si le ayudaba a repartir unos libros que tenían para la materias de socioemocional, que supuestamente era para regular sus emociones dentro y fuera del aula, enseñarlos a convivir con lo demás niños y enseñarles el sentido de la responsabilidad, le pregunte a la maestra que porque se les enseñaba eso, ella me comento que se le enseñaba eso

porque mucho de los niños provenían de familia con problemas y que ellos como maestros trataban de darles la atención que a lo mejor a muchos de ellos no lo tenían en casa.

Con esto que menciono ese día la maestra, yo trate de ser más tolerante con mucho de los niños y trate de acercarme un poco más, pasando esta clase que fue la primera del día, la maestra siguió con la materia de español, después con las matemáticas, hasta la ora de receso. Termina la hora del lonche, los niños entraron a su última clase que fue forcé, recuerdo que la maestra me pido de favor que si la podía apoyar con esta materia, yo por supuesto le ayude comenzado por la lectura de la lección, después apoyándolos con las actividades que tenía que hacer en esa asignatura, al terminar de estas actividades y después de que se fueran los niños la maestra me pidió de favor que si no la podía apoyar con algún material para el próximo día que asistiera a las practicas, amablemente le respondí que sí que solo me dijera con que materia quería que la apoyara, ella me respondió, con la materia de historia.

Llegado el próximo miércoles de prácticas que fue el 20 de febrero del 2019, nuevamente la maestra me pidió que la apoyara con la toma de asistencia, después de pasar la asistencia ese día me pidió de favor que la apoyara en revisarles la tarea que les había dejado de la materia de biología, yo por ende les pedí a los niños que por fila me fueran pasando sus trabajos para yo poder ir revisando e ir registrando en la lista quien hizo su tarea y quien no, al momento de yo ir haciendo esto los chicos muy ordenados me fueron pasando sus libros y sus libretas para poder ir registrado en la lista mientras que la maestra daba la clase, llegada la hora de terminar la primera clase de nuevo la maestra me pidió que le ayudara a repartir un material que tenían que usar los niños para realización de un papalote, esto se hizo en la materia de formación cívica y ética claro que los niños también llevaron material para poder hacer la manualidad , la maestra solo les ayudo con un poco hilo de pabilo, tijeras, pegamento y papel de china o bolsas de plástico para la elaboración del Papalote, los niños llevaron sus palitos para poder formar el marco del palote, y tiras de trapos viejo para poder formar la cola del cometa, después que los niños se juntaran en equipos que fue como la maestra los organizo para este trabajo yo por equipos fui pasando a ver cómo iban haciendo su papalote y ayudando a los niños en lo que se pudiera para que formaran su papalote.

El tiempo se pasó muy rápido hasta llegar a la hora del receso, los niños antes de salir recogieron todo su material y acomodaron sus mesa en su lugar y ordenados salieron la recreo,

pasado el recreo los niños entraron a su última clase que fue historia y fue la asignatura que me encargo la maestra, ese primer día que estuve a cargo de una materia fue algo emocionante porque nunca había dado un clase, comencé por dar la explicación de la actividad que se iba hacer y de manera clara y de buena manera les pide de favor sacaran su libreta para que fueran haciendo sus apunte, comienzo por leer un lectura de la lección del día, se comienza hacer la actividades y todo en orden los niños trabajan normal y en silencio preguntándome dudas sobre la actividad que estábamos realizando y así se estuvo trabajando hasta la hora de la salida, los niños, no todos terminaron la actividad de ese día entregaron su trabajo yo como encargado de esa materia ese día, deje un indicación, la indicación fue que para la próximo día que mis practicas me iban a entregar ese trabajo que no todos habían terminado, para eso la maestra ya no me comento si quería que para el próximo miércoles de prácticas quería que de nuevo diera la clase de historia.

El miércoles siguiente que fue el 27 de febrero del 2019, como todos los días de prácticas, llegue al salón de clase salude a la maestra y a los niños, igual como siempre apoye a la maestra con la toma de asistencia, y a revisar alguna tareas que ella le había dejado, la maestra como siempre comenzó a dar sus clase, iniciando como de costumbre con la materia de español, siguiendo con matemáticas y antes de salir a receso con la materia de geografía, los niños como siempre es sus primer tres clases del día ellos trabajaron muy bien en silencio y tranquilos hasta terminar las actividades y llegando al receso. Ya terminado el receso los niños entran a su última clase del día que fue historia, para eso la que dio la clase fue la maestra, yo le hice la pregunta que si en lo que ella podía dar la clase yo podía revisar la actividad que no habían terminado los niños el miércoles anterior, ella me respondió que sí que podía hacerlo en lo que ella daba la clase, les di la indicación a los niños que en lo que la maestra les daba la clase les revisaría la actividad, dicho esto en lo que yo revidaba, la maestra daba la clase pero yo notaba que los niños no estaban poniendo la atención que deberían poner al clase, algunos de los niños realizando otros otras actividades que no tenían que ver a clase, lo niños no le ponían atención a la explicación, tenían un desorden que no había visto en otras materia, yo intervine por un momento para tranquilizar a los niños de que pararan de hacer desorden porque estaban en hora de clase, dando esta indicación los niños por un rato estuvieron tranquilos y de nuevo comenzaron hacer desorden, la maestra ya estresada por el comportamiento de los niños esa última clase decide terminarla al dar el toque de salida los niños recogieron sus cosas y

ordenaron el lugar donde se cantaban y se retiraron, yo me sentí en ese momento con la curiosidad y la responsabilidad de preguntarle que ese comportamiento, si en las demás asignaturas los niños siempre están tranquilos y trabajando, la maestra solo me respondió que casi siempre era lo mismo en esta clase tal vez seria porque es la última clase y ya estaban enfadados de estar todo el día en clases, también me comento que se le hacía muy raro que el día que me permitió dar la clase a mí los niños casi no hicieron desorden y que estuvieron trabajando. A partir de ese día yo comencé a notar ciertos comportamientos en los niños al llegar a esta materia que se daba cada miércoles que yo asistía a las practicas, obviamente no solo el miércoles se daba la clase de historia, pero la maestra comentaba que siempre era lo mismo cuando tocaba esa asignatura, a partir de este punto es cuando yo comenzó a poner más atención y observar la manera en que daba la clases la maestra y la diferenciar entre una y otra.

Al siguiente miércoles que fue el 6 de marzo del 2019, como cada miércoles de prácticas llegue a salón de clases saludando como era costumbre a la maestra y a los niños, comienzo a tomar asistencias de nuevo mientras que la maestra daba la primera clase, pasando las primeras clases de la mañana y después el receso que se les da a los niños comienza de nuevo la clase de historia, para eso yo comienzo a hacer un diagnóstico por medio de la observación y comenzando a tomar notas, para eso yo ya contaba con algunas notas de como la maestra daba las clases anteriores y como daba la clase de historia. Observando me di cuenta de que la maestra solo usaba los recursos que tenía a la mano como por ejemplo el libro de texto y algunos apuntes que trajera ella de la lección, cuando en las otras clases utilizaba ilustraciones, juegos y todo tipo de material didáctico para la comprensión de los alumnos y que se les hiciera más fácil entender la lección del día.

Mas que otra cosa la observación fue la que me llevo a limitar esta problemática puesto que viendo la manera de desarrollo de la otras materias y la forma que las trabajaba la maestra llegue a la conclusión de que como era posible que en la demás materia las trabajara de esta manera y la materia de historia solo con uno dos recursos ahí fue cuando me surgió el interés de saber cuál era el problema o la problemática de que la maestra les enseñara de una forma tal vez tradicional la historia y no despertaba el interés de los niños por aprender más de esta bonita materia.

1.4 Delimitación del problema

Cabe destacar que aparte de las actividades desempeñadas por cada docente y personal administrativo, realizan guardias durante el receso escolar turnándose cada semana con horarios de 10:30 a 11 de la mañana, actividad adquirida por parte de los docentes en Consejo técnico escolar fase intensiva, con el fin de apoyar a la sana convivencia, puesto que el contexto social en el que se desenvuelven los alumnos no es demeritorio, pero se suscitan problemas de robo, pandillerismo entre los alumnos con conductas peligrosas, debido a la falta de atención de sus padres, madres de familia o tutores, por razones económicas familiares descuidando el desarrollo integral del niño.

La mayoría de los alumnos viven en colonias cercanas a la escuela, es un área que cuenta con todos los servicios: comercial, salud, transporte, alumbrado público, área deportiva y educativas, ofreciendo alternativas de desarrollo sociocultural. La información anterior fue aportada por la directoria de la escuela y experiencias adquiridas en relación con el alumnado desde hace 2 años.

La escuela tiene límites como toda escuela pública, no hay vigilancia en los alrededores lo que ha provocado el robo dentro de las instalaciones. Los techos de la mitad del salón son de teja, acumulándose animales ponzoñosos, sin embargo, la directora identifico todos los problemas que pueden afectar a la comunidad educativa y tomo la precaución pertinente con apoyo de docentes y personal administrativo, adecuado áreas, como una biblioteca donde se tiene material didáctico.

Al igual que también se cuenta con un salón de cómputo para la utilización de los alumnos que cuenta con una versión de Microsoft office 2010 con sistema operativo Windows 7, donde destacamos ineficiencia de este sistema ya que a la fecha de hoy ha habido muchas actualizaciones de sistema y esto nos hace inservibles las computadoras, ¿porque razón se hacen inservibles las máquinas? Como ya se mencionó antes es por cuestiones de actualizaciones al igual que problemas de hardware y esto nos lleva a problemas de utilizar las máquinas para la cuestión de enseñanza-aprendizaje ya que las máquinas tienen que tener las actualizaciones correspondientes al igual que las especificaciones que se ocupan para en este caso al usar la gamificación se puedan ejecutar los programas o juegos educativos para la asignatura de historia, ya que este tipo de software tienen requiere de máquinas con características específicas

como de software al igual que de hardware para tener una mejor experiencia de juego y una experticia buena en el apartado de enseñanza-aprendizaje.

Otra de las limitantes de usar computadoras en los alumnos de tercer año de primaria de la escuela Pablo Luis Juan, es de que muchos de los niños no saben ni siquiera prender una computadora esto sería un obstáculo para poder aplicar el apartado de la gamificación ya que se tendría que realizar algún curso intensivo de computación muy aparte de lo que se está tratando en este proyecto ya que sería lo mejor y con conocimientos previos sobre que es la computadora y el uso correcto que se le tiene que dar a las máquinas sería más viable comenzar de esta manera a entrar de lleno a lo que sería la asignatura y comenzar con las actividades.

1.4.1 ¿Cómo se comprende el problema educativo sobre el que se desea innovar?

El desinterés es un grave problema, pues nosotros como futuros docentes podemos intentar diferentes estrategias para así poder ayudar al alumno con escasos conocimientos, o la dificultad que tenga para la comprensión. Los educadores tenemos que comenzar a pensar en buscar maneras de lograr a ayudar a los alumnos para que logren comprender el valor de los estudios y puedan conseguir los resultados que quieren lograr. (1.2 teoría - desinterés escolar, 2021)

1.4.2 ¿Qué aspectos teóricos y empíricos lo configuran?

En los aspectos empíricos rescatables al momento de aplicar ciertas actividades de aprendizajes sobre la problemática detectada me encontré que varios de los niños no mostraban un interés al realizar ciertas actividades (ver anexo 5), uno de mis diagnósticos fue observando que esto tal vez fuera consecuencia por la falta de dinamismo por parte del docente, como ya lo mencione anteriormente al momento de cursar la materia de historia siempre la muestra era utilizar las herramientas que tenía a la mano como por ejemplo el libro de texto y algunos apuntes extras ella traía con ella, fue entonces donde yo me di cuenta los niños no mostraban un interés por la materia.

Para diagnosticar esta parte le pregunte a maestra si podía aplicar algunas actividades para la siguiente clase (ver anexo 3), ella me respondió que llegado el día aplique una actividades de lectoescritura obviamente tratando el tema de la lección (ver anexo 4) que se tenía que ver

ese día sobre la materia de historia, esta actividad aparte de traer un breve texto sobre la lección también traía dibujos colorido y un apartado donde las instrucciones decían que escribieran lo que para ellos representaba el dibujo mediante lo que ello observaran en él, y guiándose por el texto que venía en la actividad, transcurridos los minutos del inicio del actividad es cuando me doy cuenta que los niños comenzaban a trabajar sin ningún problema y que este tipo de actividades les llamaba la atención despertando su curiosidad y su interés por saber de qué trataba el trabajo que estaban realizando.

1.5 Que interesa trabajar

Mi primera propuesta para atender la problemática que detecte en el aula cuando estuve haciendo mis prácticas profesionales sería el uso de las Tics en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el aula de clases para generar aportes interesantes, entre los que destacarían:

- Mediar el aprendizaje según las necesidades particulares del niño.
- Favorecer la innovación, tanto de la práctica docente como de las alternativas de solución que ofrecen los alumnos frente a los desafíos que se les proponen.

La incorporación de las Tics a la Historia permite abrir un campo de acción que favorecerá que los educandos sean más activos, que posean capacidades de trabajar en forma colaborativa, de compartir tareas e ideas, de utilizar diversos materiales didácticos. (Elaskar, 2013)

Al respecto, la UNESCO (2004) como se cita en (Educrea, 2012) señala que en el área educativa los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, la promoción de la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimulación de un diálogo fluido sobre las políticas a seguir. Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje.

Las Tics son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estos. (Importancia de las TIC en la educación básica regular - Educrea, 2012)

Mi segunda propuesta para atender la problemática que detecte en el aula cuando estuve haciendo mis prácticas profesionales sería la del uso de la gamificación, en que consiste esta.

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (Gamificación: el aprendizaje divertido educativa, 2013)

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes (ver anexo 6). (Gamificación: el aprendizaje divertido educativa, 2013)

Ejemplo de ello sería aplicar juegos tradicionales con lo sería el memorama que es un juego de encontrar pares de cartas con la misma figura. Debes encontrar dos cartas que sean iguales. Todas las cartas están boca abajo y puedes voltear dos, si logras formar un par entonces sigues tirando si no acaba tu turno, varias personas pueden jugar y entre más, es más divertido. (¿Qué es un memorama?, JuegosFUN.net, 2017)

Al igual que video juegos como los siguientes a mencionar:

-Historia del mundo 2.0 (juego para niños en pc. Flash). Se trata de un juego de ordenador para niños a partir de 10 años. Es una obra interactiva y visual que recoge los principales acontecimientos de la historia del mundo. Su atractiva presentación ayuda a que los niños presten atención a los diferentes acontecimientos. Es ideal para reforzar la memoria visual.

Trivial. Incluye preguntas de temática histórica y es ideal para niños a partir de 10 años en adelante. Si se juega muchas veces, al final el estudiante termina por memorizar las respuestas a muchas preguntas.

Juegos online de historia en la web educapeques. Aquí podemos encontrar un trivial más específico para niños de 8 años, con preguntas y respuestas. Es una forma divertida de memorizar acontecimientos. En la misma página se puede encontrar otro juego sobre ciudades y países para que los pequeños de la casa aprendan a ubicar mejor ciertas localizaciones. (IT, 2014)

En este caso tal vez esta propuesta sea factible, hoy en día es muy popular que los chicos pasen más tiempo detrás de una pantalla que haciendo otro tipo de actividades como por ejemplo sería realizar sus tareas escolares y que mejor que aprovechar esa situación tal vez don ellos se sientan más cómodos aprendiendo mediante un juego ya sea de mesa o videojuegos.

1.6 Diagnóstico basado en la observación

Fue de vital importancia la utilización del método que me permitiera guiar el propósito y lo que se interesa trabajar y encontrar la problemática, de lo contrario significaría un descontrol debido a la falta de caracterización en los momentos centrales donde incurre la, problemática y el método, diagnóstico que aplique en el momento de la practicas profesionales que fue la observación más que nada reflejo elementos confiables para lograr los objetivos porque cada parte de lo obtenido es sujeto analizable o puede cambiar el rumbo del procedimiento.

Al aplicar este método que fue la observación directa ya que fue lo que utilice más para realizar el diagnóstico y poder encontrar la problemática, en lo personal es una herramienta y estrategia efectiva para participar en la creación y construcción de conocimientos, así como las nuevas y mejores prácticas educativas, favorece experiencias del dialogo y de corresponsabilidad con el proceso y los resultados educativos (Evans, 2010, p. 6).

Cita (Molina, 2021) La evaluación por observación directa consiste en observar directamente el comportamiento de los estudiantes durante la realización de una actividad. Pero esta observación debe cumplir las siguientes características para que nos sea útil para la evaluación:

- Debe ser intencional, es decir, debemos tener la intención de evaluar cuando observamos, analizando cada acción y cada reacción de los estudiantes.
- Debe tener un objetivo concreto, para que seamos conscientes de qué es lo que estamos buscando en la observación.
- Debe tener una recogida de datos estructurada, en base al objetivo perseguido.

La observación directa nos permite evaluar diferentes aspectos, pero fundamentalmente actitudes, valores, trabajo en el aula y conocimientos. Para que esta evaluación sea efectiva resulta muy útil disponer de una Guía de observación. En la siguiente figura (Anexo 7) se encuentra un ejemplo de guía de observación.

2. CONTEXTO INSTITUCIONAL

2.1 Los sujetos destinatarios y su contexto socio educativo

Hablando un poco sobre el contexto socioeducativo donde entran los alumnos, docentes, padres de familia, directivos y autoridades educativas, empezando con los alumnos, son niños entre 8 y 10 años de edad, son unos chicos muy activos que quieren estar siempre en movimiento realizando diferentes actividades, la mayoría de estos niños son kinestésicos ya que para su mayor aprendizaje ellos necesitan que estar en constante acercamiento e interactuando en cosas o actividades que se les ponen a realizar dentro del aula de clases.

Por otro lado los docentes, en este caso siempre está en constante acercamiento con los niños dentro y fuera de aula, hablando dentro del contexto escolar, la maestra siempre está al pendiente de los niños, de que hagan sus actividades dentro del aula y resolviendo dudas sobre los temas vistos en el día, caracterizando a la maestra, la maestra se comporta como profesional teniendo tolerancia con los niños, la maestra en si es muy buena haciendo su trabajo tiene mucha experiencia en tratar con los niños y el cómo comprenderlos.

Los padres de familia muchos de ellos trabajan dejando a sus hijos encargados con algún familiar o amigo de confianza que les hacen el favor de ir a llevarlos a la escuela o recogerlos, el tiempo que estuve dando mis practica profesionales me topé con varia situaciones donde muchos de los padres de familia no estaban atentos a sus hijos, algunos de los niños no cumplían con sus tareas y la excusa siempre eran la misma de que sus papas trabajan que no tenían quien les ayudara hacer la tarea ya que ellos solos no le entendían a los trabajos que a veces les dejaba la maestra, esta era una de la situación más recurrentes siempre con los alumnos, otra de la situaciones era que cuando avía alguna Junta de padres de familia los papas no asistían por diferentes razones entre ellas el trabajo otra excusa era de los papas no viven juntos y a veces el niño se iba con el papá o a veces estaba con la mamá y también había ocasiones que los mismos niños no avisaban a sus papás.

En si los padres de familia no cumplían con sus responsabilidades para con sus hijos y a veces era muy frustrante para los niños.

Las personas encargadas de esta institución, estamos hablando de la parte directivas que en este caso es la directora de esta institución, en lo personal la maestra directora tiene la

capacidad para analizar la realidad del centro y detectar las fortalezas y debilidades del centro escolar así como como un prevención y mirada hacia el futuro además de contar con información precisa y completa sobre el centro escolar en lo personal es buna directora que tiene todo en orden y está al día en las actividades que se llevan a cabo en la institución. Por último, hablando sobre las autoridades educativa adentradas en la institución donde hice mis prácticas profesionales, en lo personal han hecho un buen trabajo ya que tiene la responsabilidad del funcionamiento en la gestión del sistema educativo que maneja esta institución para el aseguramiento de una educación de calidad.

La institución donde realice mis prácticas profesionales en el turno matutito a nivel primaria lleva por nombre Pablo Luis Juan que es una escuela pública, esta se encuentra ubicada en la calle Surco No. 465 en la colonia Ejidal entre las calles Eufemio zapata y avenida Páez Stille, cerca del tianguis municipal en la localidad de Ciudad Guzmán municipio de Zapotlán el grande Jalisco México.

Hablando sobre el modelo educativo y para implementar mi proyecto de innovación nos dice que tiene que ser una educación de calidad con equidad donde el aprendizaje y la formación de niños están al centro de todos los esfuerzos educativos en este caso sería aplicando mi proyecto de innovación.

Esto es definir claramente los aprendizajes mínimos que deben de tener los niños para que puedan comprender la nueva manera de trabajar con este nuevo modelo educativo.

Tomando en cuenta este nuevo modelo educativo debemos tener en cuenta los aprendizajes clave para que los niños aprendan a aprender y con su determinación sigan aprendiendo a lo largo de la vida. A si mismo es desarrollar primeramente las habilidades socioemocionales en este caso de los niños para conocerse a sí mismos y convivir y cooperar con otros.

También algo muy importante en este nuevo modelo educativo es la autonomía curricular donde cada comunidad educativa tenga la posibilidad de proponer contenidos en función del contexto y necesidades de los estudiantes, al igual que tener una autonomía de gestión donde tengan la libertad y más recursos para tomar decisiones que mejoren el logro académico de los niños. (Secretaría de Educación Pública, 2017)

En un primer análisis podríamos decir que los estudiantes se quejan de los maestros que no poseen tal vez la manera correcta de enseñanza para sí mismo generar un cambio en la manera de pensar de los alumnos sobre la importancia que es aprender historia. Pero es fundamental, en primera instancia comprender que el docente es quien debe de desempeñar la función de guía en el proceso de enseñanza aprendizaje para el estudiante, de cualquier manera, sabemos que enseñar no significa aprender, sino que son procesos diferentes y separados. El aprendizaje no lo determina el docente, sino que lo construye el estudiante de acuerdo con los tiempos, capacidades y motivaciones del alumno (Casal, 2011).

2.2 El aprendizaje de la historia y su relación con temas de actualidad

Como afirma (el plan de estudios, 1993) como cita (Casal 2011) los temas de historia 3° grado tiene el objetivo de relacionar a México con el mundo y con América latina. Lo extraño es que a partir de las encuestas realizada en el documento consultado para este trabajo se observó que los temas que relacionarían a México con América Latina no están presentes en las aulas, como tampoco lo están temas de actualidad, que permitirían establecer un vínculo pasado-presente y considerar a la historia como un proceso en construcción permanente.

(Según *La política educativa de México desde una perspectiva regional*) La estructura y el tamaño del sistema educativo de México son las expresiones más claras de su historia. Allí puede apreciarse el resultado de un proceso de acumulación y de acumulación permanente. La imagen actual es de un sistema que, desde su inicio, se fue transformando y expandiendo. En cada una de esas transformaciones y momentos de expansión subyacen debates públicos, decisiones de política, asignaciones de recursos y un espectro amplio de actores y prácticas que operan sobre él. Una descripción del sistema educativo, su compleja estructura y su dimensión es un modo muy claro de dar cuenta de la política educativa de México. Como ya se señaló, la política educativa engloba al conjunto de acciones orientadas a mantener al sistema operando día a día, y a dotarlo de los recursos para su sostenimiento, ampliación y mejora. La política educativa de México desde una perspectiva regional.

3. PERSPECTIVA TEÓRICA, METODOLOGÍA Y ESPECIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

En este capítulo se presentarán y describirá brevemente las perspectivas teóricas, es decir la teoría pedagógica las categorías y los conceptos pertinentes al objeto.

Como enfatiza (Ligia, 2014) enseñar un acto que nos permite a tanto hombre como mujeres conocer el mundo que nos rodea, para poder enseñar se necesita contar con conocimientos sólidos, preciso, claros y congruentes y argumentativos que le permitan al alumno integrarse a su esquema mental lo que se pretende transmitir y que éste haga uso de sus conocimientos, habilidades y con ello pueda desarrollar sus aptitudes en los momentos que lo requiera.

Para ello es muy importante un aprendizaje significativo en la enseñanza de la historia para que el alumno refuerce lo que ya sabe con el nuevo conocimiento que va aprendiendo día tras día, y para poder lograr que el niño comience a interesarse por la historia el docente tiene que entregar el tiempo, el amor y el entusiasmo para ser y hacer de la enseñanza algo diferente.

Y como apoyo para lograr el objetivo es muy importante el manejo de la información histórica que no permitirá movilizar conocimientos, habilidades y actitudes para seleccionar, analizar y evaluar críticamente fuentes de información, así como expresar puntos de vista fundamentados sobre el pasado y en su desarrollo es importante considerar, de acuerdo con el grado escolar, estrategias didácticas donde el alumno.

Como sugiere (Aragón, 2015) la historia es proceso social y lograr esto es sumamente difícil, implica cambio de actitudinales en el docente y en la apertura hacia la innovación implica también la enseñanza que tenemos (tradicional) hacia una nueva enseñanza constructivista para que permita al niño o a la niña ser participe de su propio conocimiento.

A si mismo cuando el alumno es protagonista de su propio conocimiento y es participe de él, para el niño cobrara sentir muchas de las funciones relacionadas con su aprendizaje.

De acuerdo con (Jesús, 2015) uno de los motivos más relevantes es la lectura ya que para poder mantener ese interés por la historia es leer, supuestamente el no sabe de que trataban las lecturas que se realizaban esto en un problema grande ya que no alcanzaban los objetivos planteados para los alumnos.

Otro problema que menciona es el no cumplimiento de trabajos y de tareas ya muchos de los alumnos no cumplían con sus trabajos, también menciona que la disciplina es uno de los problemas que muchos grupos tienen ya que al no tener disciplina el niño está desinteresado por aprender por ende los niños se desinteresan por la historia ya que se les dificulta la historia muchas de las veces los padres de familia tienen que ver en algo ya que a muchos de los alumnos no les pongan la atención en su casa entonces esto implica a su desarrollo escolar.

En relación con lo anterior este proyecto de innovación se basará en el modelo de enseñanza constructivista, como ya sabes este modelo creado por Jean Piaget y Lev Vygotsky está enfocado en un aprendizaje activo donde el niño incorpore nuevos conceptos a sus saberes previos, es decir tiene la posibilidad de ampliar su conocimiento además este se modifica constantemente.

Uno de los principios fundamentales del porque se eligió este método de enseñanza es porque se busca que el niño o la niña construya conocimientos nuevos usando los sentidos y participando activamente por supuesto con el docente como guía en las actividades involucrándose con los estudiantes académicamente hablando.

Las características principales del porque se eligió este modelo y no otro, es porque el docente tiene que identificar los saberes previos y necesidades de los estudiantes, tiene que diseñar y utilizar los materiales apropiados para la comprensión del estudiante, se tiene que contextualizar los contenidos como un docente indagador sobre todo aprender y apoyarse de otros docentes para tener una mejor comunicación, mejores ideas, claridad al explicar los temas a los alumnos y proporcionar ejemplos coherentes y algo muy importantes es este siglo XXI propiciar el uso de la tecnología para hacer más interesantes las clases dentro y fuera del aula. (*Constructivista*, 2022)

Como tendencia pedagógica decidí implementar la pedagogía activa donde se le permite al niño que explore su aprendizaje brindándole a el estudiante un ambiente motivante, tranquilo y rico en recursos didácticos. Para que sean capaces de pensar por sí mismos, de actuar de manera responsable y de emplear sus conocimientos para resolver problemas en su vida cotidiana. A si mismo desarrollar en el aula estudiantes autónomos que sean capaces de aprender por sí mismos, que sean capaces de desarrollar un aprendizaje a través de la experiencia. (Que es la Pedagogía Activa. - Espai Educa, 2018)

Este proyecto se basa en la teoría pedagógica contemporánea ya que un aprendizaje significativo es mucho mejor que algo tradicional, como ya se había mencionado anteriormente, el aprendizaje significativo hace que el niño despierte el interés de aprender nuevas cosas, por ejemplo, la naturaleza de la relación que se establece entre la información nueva y la antigua así creado un aprendizaje nuevo para el niño.

Nosotros como futuros docentes tenemos que enseñar a aprender al niño o niña tras una aprendizaje llamativo, didáctico y que despierte en ellos el interés por aprender algo nuevo, esto también se puede usar con los conocimientos previos que los alumnos tengan y relacionándolos con los nuevo aprendizajes obtenidos sabiendo que el docente tiene un papel fundamental como un guía y llevando al niño por una camino más recto tratado de enseñarles una forma nueva de conocimiento y frecuente forma de refuerzo o retroalimentación para los conocimientos que ello previamente sabían o entendían relacionándolos con los nuevos.

La relación que este modelo de enseñanza con la problemática detectada en la institución donde di mis prácticas profesionales es la siguiente:

Tratar de que el alumno tenga un aprendizaje significativo y no un aprendizaje tradicional como lo era antes, hacer que el alumno pueda resolver problemas mediante su mismo aprendizaje y lo pueda relacionar con el conocimiento previo que ya tenía con el nuevo aprendido en aula.

Otra de la relación sería buscar la mejor manera para el niño o niña puedan captar la lección y puedan nutrir el aprendizaje nuevo que se les esta dando, con el que ya tenían ellos antes de conocer algo nuevo, también algo en lo personal de suma importancia sería el uso de la tecnología esto quiere decir integrar el uso de las tics en el aula para que así los alumnos se le haga más llamativa la lección del día y despierten su interés por aprender algo nuevo cada día.

Al igual que el niño tenga metas y las puede alcanzar con la adquisición de nuevo conocimiento adquirido dentro de aula, pero para alcanzar esas metas en alumno tiene que estar en la mejor de la disposición y tener valores para poder alcanzar sus objetivos.

Por ultimo los beneficios que les traerá todo lo mencionado anteriormente serian, que los niños puedan aprender nuevas cosas llevando a casa los nuevos conocimientos que tuvo en

el aula de clases y diga de esta manera aprendo más rápido o en su defecto el aprendizaje nuevo que obtuvo pueda transmitirlo a su familia, amigos o conocidos en su familia.

3.1 Diseño del proyecto de innovación

3.1.1 Manejo de las tics en la enseñanza de la historia

La presente intervención de innovación educativa se construyó a partir de la observación que fue el diagnóstico que se aplicó al momento de realizar las prácticas profesionales en la institución, al estar en observación constante se pudo observar la manera de trabajar del docente con los alumnos, al igual, la manera de trabajar de los alumnos con el docente dentro del aula.

Mediante la observación al igual que por medio de algunas anotaciones que fui realizando en el tiempo que estuve de observador en la institución me di cuenta de que un aprendizaje significativo era la mejor manera para que los alumnos le hallaran el sentido a las cosas que estaban realizando dentro del aula, en este caso hablamos de la asignatura de historia, todo esto tomando en cuenta el fundamento teórico constructivista social de Vygotsky. Por su parte Ausubel propone el aprendizaje significativo, mostrando un dinamismo dispuesto a cambios contrastes para la mejora y transformación de la práctica docente.

Lo propuesto por Ausubel como lo es la teoría de aprendizaje significativo es uno de los conceptos pilares del constructivismo. Elaborada por el psicólogo Paul Ausubel, esta teoría se desarrolla sobre una concepción cognitiva del aprendizaje. Precisamente, Ausubel planteó que el aprendizaje significativo se da cuando un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, es decir con la estructura cognitiva ya existente universal (Foucher, 2019)

Transformar la práctica docente, implica promover e innovar cita (Avalos, 2016), define la innovación como “una serie de intervenciones, decisiones y proceso, con cierto grado de intencionalidad y sistematización que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas”. La intervención se refleja al identificar el problema y necesidad inmediata en la actividad educativa de iniciar un cambio, activar los momentos que pueden estar estancados, limitando el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando el origen, cambiando la perspectiva mental a nivel docente.

Dedicarse a iniciar la transformación mediante el proceso que llevan implícito la intención de ir modificando actitudes, promover la generación de nuevas ideas en los alumnos y representar contenidos apoyados por otras herramientas tales como el manejo de las tics, respaldo de modelos teóricos y una práctica pedagógica bien cimentada sistemáticamente manifestando la óptica de una innovación educativa pertinente a los propósitos establecidos previamente estructurados a fines a las necesidades detectadas, cada propósito representa, los puntos a trabajar en las situaciones didácticas presentadas en la innovación, optimizándolas con las evaluaciones tanto de las actividades como las sesiones para constatar si en la realidad hay avances (Avalos, 2016).

3.1.2 Cronograma de actividades

Mediante la planeación de actividades, se presentan los temas a trabajar, las fechas, partiendo del calendario escolar, 2021-2022 los horarios y los días son establecidos en las planeaciones. Miércoles 11:30 a 12:30. Am. De acuerdo con el tiempo y el uso del aula que permita la maestra del grupo de 3° B. el responsable de llevar a cabo estas actividades es la maestra que les imparte las materias cuidando que las actividades se realicen en tiempo y forma y dispuesta a reestructurar las fechas u horarios si resultan algunas suspensiones por la parte de la escuela primaria pablo Luis Juan turno matutino.

Tabla 1. Calendario de actividades

Tema	Septiembre				Octubre				Noviembre			
	8	15	22	29	6	13	20	27	3	10	17	24
Diagnóstico												
Promover en los alumnos el desarrollo de las habilidades digitales en la historia												
Que son las tics en la historia												
Porque utilizar las tics para aprender historia												
Utilización de recursos multimedia para la enseñanza de la historia												

las tics en comunicación con la historia													
Organización de mi información (línea de tiempo)													
Construcción de un mapa mental con ayuda de las tics													
Exposiciones													
Elaboración de un mapa conceptual grupal con ayuda de las tic													
Introducción a la gamificación para la enseñanza de la historia													
Videojuego Historia del mundo 2.0 para la enseñanza de la historia													
Exposiciones													

3.1.3 Propósito

El propósito que representa la siguiente propuesta de innovación educativa es la obtención de cambios positivos en los alumnos al igual que en el docente el aplicar la tic con fines académicos para la mejora del aprendizaje y la enseñanza en la asignatura de historia y de esta manera se obtenga un aprendizaje significativo.

En otras palabras, cita (Avalos, 2016) el impacto de uso de las nuevas tecnologías debe ir más allá del aprendizaje, por ejemplo, facilitar el desarrollo de habilidades académicas que no solo sirvan al alumno en el grado que cursan si no en la misma vida cotidiana.

3.1.4 Propósitos generales

Diseñar una propuesta innovadora educativa con la ayuda de las herramientas tecnológicas nos ayuden a un trabajo más colaborativo, pero también que al mismo tiempo nos ayude a la realización de actividades significativas con los alumnos de tercer grado de educación primaria.

Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) son una herramienta que al emplearse en el aula pueden apoyar la adquisición de aprendizajes en los alumnos. Su uso adecuado y responsable son parte de ese logro de conocimientos, sumarlos a sus saberes en la infancia y adolescencia ayudan a que sus competencias para la vida los conviertan en mejores ciudadanos. (SEP, 2015)

3.1.5 Propósitos específicos del proyecto

- Una integración del grupo en la materia de historia con la ayuda de las herramientas tecnológicas tales como lo son la computadora, laptop, Tablet, teléfono celular, proyector e internet.
- Despertar el interés del alumno por la historia trabajando de forma colaborativa con herramientas tecnológicas para la realización de actividades académicas.
- Que sean capaces de dar su opinión sobre los temas abordados en la materia y sean capaces de trabajar con las herramientas tecnologías a la mano.
- Analizar contenidos históricos mediante recursos multimedia para la comprensión del alumno y puedan dar su participación en una lluvia de ideas.
- Interpretar el contenido de los temas por medio de ilustraciones que ellos realicen.

3.2 Metodología

Según (Evans, 2010, p.6) cita (Avalos, 2016) La intervención está basada en la práctica docente y transformación de la misma, cuyo protagonista es el docente, agente reflexivo de su quehacer, guiado por la investigación, busca alternativas de control por medio de una propuesta, una vez llevada la fase del diagnóstico conoce a fondo el problema para partir de la realidad, en este sentido el aprendizaje significativo con ayuda de la investigación acción es una experiencias

que posibilita reconocerse participe del problema y de la solución o de la posibilidad de proponer alternativas viables y efectivas a las necesidades educativas de los niños.

El problema abunda desde el momento que el docente se identifica como parte de él, porque la didáctica planeada sale de control perjudicando el aprendizaje de los alumnos, involucrando el aspecto comportamental indisciplinado, por falta de interés. Si el docente es consciente del desarrollo analiza y empieza su búsqueda identificando el punto central del beneficio, proponiendo soluciones moldeables y lograr alternativas viables.

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio. Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente". (Ausubel 1983)

Ahora esta parte del aprendizaje significativo como lo plantea Ausubel combinada con la parte de investigación acción se podrían complementar y funcionar estas dos teorías de aprendizaje para así lograr procesos y mejoramientos en la parte de la enseñanza y el aprendizaje del alumno y el entendimiento del docente.

La teoría de investigación acción es definida como "una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su

comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar”. (Vidal, María, Michelena & Natacha, 2021)

Este tipo de metodología se ocupa del estudio de una problemática social específica que requiere solución y que afecta a un determinado grupo de personas, sea una comunidad, asociación, escuela o empresa.

Es apropiada para aquellos que realizan investigaciones en pequeña escala, preferentemente en las áreas de educación, salud y asistencia social e incluso en administración. Constituye un método idóneo para emprender cambios en las organizaciones (Blaxter, Hughes y Tight, 2000), por lo que es usada por aquellos investigadores que han identificado un problema en su centro de trabajo y desean estudiarlo para contribuir a la mejora (Bell, 2005).

Según Creswell (2014, p. 577), la investigación acción “se asemeja a los métodos de investigación mixtos, dado que utiliza una colección de datos de tipo cuantitativo, cualitativo o de ambos, sólo que difiere de éstos al centrarse en la solución de un problema específico y práctico”. El mismo autor clasifica básicamente dos tipos de investigación acción: práctica y participativa. La siguiente tabla describe las principales características de una y otra.

En el trayecto del proceso investigativo, la metodología seleccionada para el desarrollo de la investigación fue la teoría fundamentada, entorno que explica una integración entre el trabajo teórico y práctico como eje para proponer una teoría sustantiva basada en el interés y el problema objeto de estudio. La intención de aportar a los procesos de formación docente en ciencias sociales es uno de los objetivos centrales de la investigación a partir de dos ejes transversales: la conciencia histórica y la historia regional, como una posibilidad para aportar a la formación y construcción de comunidades académicas que discutan acerca de la complejidad y los retos de la formación de docentes en ciencias sociales y particularmente en la enseñanza de estas. (Pantoja Suárez, 2017)

El estudio por la Didáctica de la Historia y las Ciencias Sociales cuenta con un trayecto interesante a partir del cual se han estructurado algunos grupos e instituciones, que entre algunas de sus líneas de investigación incluyen los procesos sobre la enseñanza y el aprendizaje de la temporalidad humana. La Didáctica se preocupa por las relaciones entre los procesos de enseñanza y aprendizaje frente a un campo del conocimiento, para el caso reúne las

intencionalidades pedagógicas, políticas y formativas respecto de la necesidad de enseñar y aprender de las culturas de otros momentos y espacios, en aras de influir de uno u otro modo en el desarrollo de los sujetos y las comunidades del presente.

La Didáctica de la Historia se considera como un campo del conocimiento en construcción, cuya preocupación central son los procesos por los cuales el conocimiento histórico se convierte en un saber escolarizado, que a su vez responde a las características de docentes y educandos en contextos y realidades determinadas. Todo ello otorga al saber histórico un carácter de mayor amplitud al desarrollado netamente por los historiadores, pues el compromiso político, ético y social de la Historia como área escolar -o integrada en las Ciencias Sociales- es representativo y requiere por ello de un proceso de formación particular para el docente que va a enfrentarse a muchos de los problemas disciplinares, pero con mayor importancia a los problemas socialmente vivos que impactan a las comunidades. (Pantoja Suárez, 2017)

Santisteban (2011) identifica el conocimiento de la historia como un pilar fundamental para la enseñanza de la historia, más no el único factor a tener en cuenta.

Uno debe tener conocimientos en Historia para poder enseñar, pero me parece muy fundamental saberlos transmitir. Es decir, no simplemente tener fechas y tener datos, personajes y acontecimientos, sino saber qué pasó después de estos acontecimientos y cómo estos cambiaron la vida del hombre en cualquier país o en cualquier momento de la Historia. (Pantoja Suárez, 2017)

3.3 Investigación-acción

Tabla 2 – investigación acción

Practica	Participativa
Estudia prácticas locales (del grupo o comunidad)	Estudia temas sociales que constriñen las vidas de las personas de un grupo o comunidad
Involucra indagación individual o en equipo	Resalta la colaboración equitativa de todo el grupo o comunidad
Se centra en el desarrollo y aprendizaje de los participantes	Se enfoca en cambios para mejorar el nivel de vida y desarrollo humano de los individuos

Implementa un plan de acción (para resolver el problema, introducir la mejora o generar el cambio)	Emancipa a los participantes y al investigador
El liderazgo lo ejercen conjuntamente el investigador y uno o varios miembros del grupo o comunidad	-

Creswell, (2005). Educational research. Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research. USA: Pearson

El proceso de la investigación acción está estructurado por ciclos y se caracteriza por su flexibilidad, puesto que es válido e incluso necesario realizar ajustes conforme se avanza en el estudio, hasta que se alcanza el cambio o la solución al problema. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), enseguida se enlistan los ciclos del proceso:

- Detección y diagnóstico del problema de investigación.
- Elaboración del plan para solucionar el problema o introducir el cambio.
- Implementación del plan y evaluación de resultados.
- Realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción.

Los mismos autores describen las implicaciones de cada ciclo. En el primero de ellos, es importante considerar que la detección del problema exige conocerlo a profundidad a través de la inmersión en el contexto a estudiar, para comprender ampliamente quiénes son las personas involucradas, cómo se han presentado los eventos o situaciones y lograr claridad conceptual del problema a investigar e iniciar con la recolección de datos. Una vez recolectada la información, el análisis de los datos se puede llevar a cabo con el apoyo de mapas conceptuales, diagramas causa-efecto, matrices, jerarquizaciones, organigramas o análisis de redes. El paso siguiente es elaborar un reporte con el diagnóstico a partir de la información analizada, que es presentado a los participantes para validar la información y confirmar hallazgos.

Enseguida se pasa al segundo ciclo, que consiste en la elaboración del plan para implementar cambios o soluciones a los problemas detectados. En el tercer ciclo se aplica el proyecto. El investigador debe dedicarse a recolectar datos de manera continua para evaluar cada tarea desarrollada y retroalimentar a los participantes mediante sesiones donde recupera a su vez las experiencias y opiniones de estos. A partir de la información obtenida

permanentemente, se redactan reportes parciales que se utilizan para evaluar la aplicación del plan. Luego, con base en estas evaluaciones, se llevan a cabo los ajustes necesarios, se redefine la problemática y se desarrollan nuevas hipótesis. Una vez más, se implementa lo planeado y se realiza un nuevo ciclo de realimentación. (UNCOL, 2014)

3.3.1 Procesos

3.3.1.1 Proceso 1

Detección y diagnóstico del problema de investigación; identificando el problema detectado dentro del aula, el docente es participe obteniendo preguntas sobre el planteamiento a tratar dentro del aula como, por ejemplo, ¿Cómo involucrar al alumno para que el uso de las tics en la historia sea significativo en su aprendizaje?, ¿De qué manera promover el uso de las tics académicamente con los alumnos en educación primaria?, ¿Cómo el uso de la tics puede aportar elementos para que el alumno trabaje en forma colaborativa en equipos? , formulando los objetivos basados en el planteamiento de involucrar, promover y aportar. Seguido de todo un componente teórico, desde la concepción constructivista social. (Avalos, 2016)

Para poder llevar a cabo se decidió trabajar en un Taller práctico (workshop) de 12 sesiones programadas con tiempo utilizable de 50 minutos por clase los miércoles, revisando al termino de cada sesión los avances o limitaciones que se presentes por medio de observación en cada sesión, tomando la observación utilizada para recoger información y obtener resultados en tiempo y forma para el fortalecimiento de la próxima sesión a trabajar. Un Taller práctico (workshop) es:

(...) La técnica llamada workshop consiste en realizar reuniones, entre determinadas personas, en las que los asistentes aportan, en pie de igualdad, conocimientos, impresiones, ideas y preguntas acerca del tema sobre el que versa la reunión. Por lo tanto, podríamos llamarlo taller práctico. (DELSOL, 2019)

¿Porque se aplica como taller práctico (workshop)? Debido al tiempo de clase y el día por semana, los objetivos particulares referentes de la propuesta están implícitos en las actividades programadas, teoría y práctica ligadas en el proceso de la secuencia didáctica que llevan un fin significativo, la distribución del grupo destinado al trabajo en pares, de forma colaborativa incitando también a una participación colectiva, provocando una interacción de

saberes entre los participantes, con la finalidad de transformar el quehacer educativo. La teoría practica “se integran en la acción de comprensión de la realidad y en los procesos de enseñanza y aprendizaje”. (Cano, 2012 p.37)

El proceso de enseñanza aprendizaje, por el cual se rigen el docente para llevar a cabo sus actividades y todo lo implícito bajo lineamientos teóricos pedagógicos de acuerdo con el desarrollo madurativo de los niños porque esto permitirá conocer al niño para identificar como aprende y sus diferentes canales de aprendizaje, adecuando las secuencias en la planeación o considerar estos elementos en las adecuaciones curriculares. (Avalos 2016)

La práctica conlleva a la intervención educativa, evaluar el proceso, analizar el avance u obstáculo presentada durante la interacción docente alumno, retroalimentando para nuevos diseños en este caso el taller como propuesta de intervención apoyada de la construcción colectiva de aprendizaje, donde los participantes junto con los docentes construirán aprendizajes significativos, con miras de la transformación, es decir, abonar al desarrollo de la habilidades y competencias requeridas en los alumnos.(Avalos, 2016)

Cita Evans (2010) a autores como Pereyra (2008), Cáceres, García y Sánchez (2002), Latorre (2003), para dar las características de investigación acción. Siendo colaborativos porque los actores involucrados ya sean docentes, alumnos, padres de familia, en este caso el docente y alumnos trabajan de manera conjunta, participativa donde los miembros de equipo de trabajo deciden el rumbo y elección de actividades, democrática porque hay coordinación con interés de los integrantes. Autoevaluativa porque las modificaciones se realizan continuamente entre los participantes, interactiva al provocar interacción entre la teoría y la práctica, la retroalimentación continua, facilita aplicación inmediata una vez detectado el problema, se realiza en un contexto situacional, en realidad concreta y busca una solución.

3.3.1.2 Proceso 2

Elaboración del plan para solucionar el problema o introducir el cambio; de la investigación acción corresponde a las hipótesis de acción o plan de acción, diseña el plan de acción considerando las actividades/tareas, recursos, materiales, humanos y el tiempo para ejecutar las hipótesis de acción (Evans, 2010). Una vez identificada la problemática, inicia el plan de acción de acuerdo con la necesidad inmediata partiendo de un análisis de la situación,

recursos materiales, existentes, quienes participan y el tiempo para lograr los propósitos deseados. (Avalos, 2016)

3.3.1.3 Proceso 3

Implementación del plan y evaluación de resultados; promover hacer uso y trabajar de formar colaborativa, en el desarrollo de habilidades digitales para la historia, involucrando el aprendizaje significativo. La ejecución de investigación acción o el desarrollo del plan de acción a seguir reflejan en sus indicadores las condiciones a trabajar en las situaciones didácticas que al final se identificaran en la evaluación cuidando los momentos de la sesión. (Avalos, 2016)

Promover en los alumnos el desarrollo de habilidades digitales, donde el alumno logre los propósitos previstos en la materia de tics en la historia involucrando al entendimiento y manejo de la tecnología como herramienta de aprendizaje mostrándole un abanico de posibilidades como actividad de inicio en la primera sesión, partiendo de una lluvia de ideas motivando a la reflexión, y darle ese sentido significativo que preverá competencias en si vida diaria, aterrizando en un concepto central desarrollo de habilidades digitales que aportan elementos indispensables para enfrentarse a una sociedad más de mandante.

Utilizar la herramientas tecnológicas tales como computadoras de escritorio, laptop y proyector, impresora e internet, teléfonos móviles o tabletas para aplicarlas a la realización de actividades académicas participando mediante representaciones graficas elaboradas en la computadora de escritorio usando el programa Microsoft Word, internet para ampliar información, llevando un análisis crítico para depurar información y posteriormente exponerlo en Microsoft PowerPoint, imprimiendo un resumen y entregándolo para el revisado. (Avalos, 2016)

Se fomentará en los alumnos la actitud de trabajar en pares motivando a realizar las actividades, las cuales tiene carácter individual, intercambiando propuestas para llegar a un fin, aprendizaje colaborativo, asiéndolos responsables como participantes activos del taller, involucrándose de la misma forma todos los miembros, donde la presencia de la tecnología promoverá la dinámica de trabajo, compartiendo la computadora y de más recursos tecnológicos a utilizar.

3.3.1.4 Proceso 4

Realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción; se hace presente desde el inicio de la realización de la investigación acción, porque es un proceso continuo, en constante revisión permitiendo adecuaciones, mejorando la actividad académica entre los participantes; el alumno va mejorando su aprendizaje, mediante el desarrollo de las actividades y se avalúan los avances el término de las sesiones para identificar logros o limitantes.

3.4 Ámbito para trabajar dentro del aula

Los ámbitos para trabajar para esta propuesta de acuerdo con lo establecido por el autor Rodríguez (2005) son la metodología, sistema de evaluación, clima en el aula. La metodología dirigida a un taller práctico (Workshop), también corresponde a fomentar el trabajo colaborativo, entre pares, la convivencia mediante la interacción, motivando así a generar la activación e inquietud de sus conocimientos, reflexión crítica y búsqueda de soluciones, donde intervengan las diferencia coincidencias, surgiendo al momento mismo que se plantea una actividad llevando implícito el manejo de situaciones emocionales y valores mediados en las relaciones sociales, fortaleciendo el clima en el aula generando un ambiente de respeto y trabajo. Las tics se utilizan para llevar a cabo actividades y tareas cuyo abordaje y relación exigen las aportaciones de los participantes para ser culminadas con éxito (Coll, 2004, p.17)

Según (Avalos, 2016) el taller en cada sesión de acuerdo con Cano (2012) presenta los siguientes momentos; planeación, desarrollo, cierre y evaluación. Cada actividad es representada por un propósito a desplegar, cuyo fin es promover en los alumnos el desarrollo de habilidades digitales involucrando al aprendizaje significativo, utilizar las herramientas tecnológicas y trabajar de forma colaborativa con herramientas tecnológicas, el número de integrantes es de 35 alumnos.

3.5 Cartas descriptivas del taller (workshop)

A continuación, se presentan las cartas descriptivas del taller (workshop) sobre el manejo de las tic para la enseñanza de la historia en el grupo de tercer año de primaria. Las cartas incluyen entre otros elementos las fechas, propósitos, actividades, recursos, y materiales, así como los procedimientos de evaluación correspondientes a cada sesión. La intención de

presentarlos de manera esquematizada es con la intención lograr un mejor entendimiento por parte del lector.

En las cartas descriptivas se integran dinámicas “la dinámica grupal es pues, el resultado de la fuerzas y condiciones en los cambios internos de los grupos y en la forma en que reaccionan sus integrantes, permitiendo trabajar con los alumnos de forma fluida creando un clima, creando un clima de confianza cuyo fin es recuperar aprendizajes previos. (Gay, 2013 p.139)

La revisión del nexo epistemológico entre los conceptos de teoría y práctica en la enseñanza de la Historia resulta imprescindible para definir el estatuto científico que soporta esta relación desde una visión mutuamente constitutiva. Este enfoque exige definir los presupuestos conceptuales que otorgan a la didáctica de la Historia una nueva perspectiva en lo teórico, científico, metodológico y práctico. Por esta vía, pudiera ser factible comprender y contextualizar la capacidad propositiva de la educación histórica, no sólo en el orden cognitivo sino en la esfera de lo social, axiológico y político, que indudablemente involucra al proceso educativo

Es evidente que el modo parcelado de entender la práctica de la enseñanza de la Historia, dentro de una postura empírica y pragmática, incide en la formación del sujeto, en la conceptualización de la disciplina, en la planificación y metodologías didácticas. En el marco instrumental, la educación histórica otorga prioridad al aprendizaje de técnicas y al desarrollo de habilidades circunscritas a la esfera cognitiva, por lo que desconoce los procesos subjetivos y sociales implícitos en su propia naturaleza.

En este ámbito de análisis es conveniente la búsqueda de fundamentos filosóficos y científicos para reconocer desde cual postura abordamos el objeto y el sujeto de estudio en la enseñanza-aprendizaje de la Historia. Esto permite saber de dónde se parte, hacia dónde se pretende llegar y para qué se procuran determinadas metas. (Nieves, 2021)

Escuela primaria "Pablo Luis Juan"14DPR1938K Turno: Matutino		
Clase: Las tics en la historia Tiempo de duración por sesión: 60 minutos Horario: 11:30 am a 12:30 pm el miércoles	Competencia para desarrollar: Competencias para el aprendizaje permanente; Habilidades digitales para la historia	
Lugar: Aula de clases Organización del grupo: Binas Grado:3 Grupo: B	Recursos: computadora, proyector, internet, libreta, lápiz, borrador y sacapuntas.	
Sesión 1		
Taller (workshop): manejo de las tics en la historia		
Tema: promover en los alumnos el desarrollo de las habilidades digitales en la historia		
Actividad para desarrollar: descubriendo las tics para aprender historia		
Propósitos de la actividad: Presentación del taller (workshop), exponer los acuerdos y la forma de trabajo y formación de las binas.		
Procedimiento		
<p style="text-align: center;">Inicio</p> <p>Tiempo: 10 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del taller (workshop) ante el grupo. (presentación en PowerPoint sobre el taller con título). • Preguntas a los alumnos ¿Qué entienden sobre el tema? ¿Qué son las tics en la historia? ¿Por qué son tan importantes las tics en la escuela? • Dinámica para formar las binas: Las binas se formarán mediante un juego llamado memorama donde tiene que buscar la carta igual al que allá encontrado el primer alumno de la lista. 	<p style="text-align: center;">Desarrollo</p> <p>Tiempo 40 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de las diapositivas que integran: los propósitos, forma de trabajo, tiempo de duración, formas de evaluación, compromisos tanto del docente como las binas de trabajo. • Al término de la exposición de las diapositivas nuevamente se ofrece una pregunta a contestar voluntariamente, ¿Qué les llamo más la atención de todo lo presentado?, una vez socializando se les invita a abordar una nueva travesía llevando de la mano las tecnologías de la información para la enseñanza de la historia. • Organización de las binas: por último, se procede con la organización de las binas, mediante el juego de memorama, se juntarán con su vina según la imagen que le allá tocada a cada uno de los alumnos buscado el par con sus compañeros de clase. 	<p style="text-align: center;">Cierre</p> <p>Tiempo 10 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al término de esta primera sesión, de manera general, se le pide anotar las siguientes preguntas para tareas; ¿Qué es esperas del taller para tu aprendizaje?, ¿A que me comprometo con este nuevo taller? • Entrega de las preguntas escritas en la libreta que corresponda al taller con sus respectivas respuestas. • El docente analizara las respuestas considerando los comentarios de los alumnos.
Evaluación: Escala de actitudes		
Observaciones		

Practicante

Vo. Bo. Director (a)

José Alfredo Olvera Rosales

Mtra. Rebeca Gutiérrez Leal

Escuela primaria “Pablo Luis Juan” 14DPR1938K Turno: Matutino		
Clase: Las tics en la historia Tiempo de duración por sesión: 60 minutos Horario: 11:30 am a 12:30 pm el miércoles	Competencia para desarrollar: Competencias para el aprendizaje permanente; Habilidades digitales y creativas para aprender historia	
Lugar: Aula de clases Organización del grupo: Binas Grado:3 Grupo: B	Recursos: computadora, proyector, internet, libreta, lápiz, borrador y sacapuntas.	
Sesión 2		
Taller: Que son las tics en la historia		
Tema: Las tics (Aprendiendo historia digitalmente)		
Actividades para desarrollar: Con ayuda del docente encargado se hará una búsqueda de información encaminada a la historia utilizando las tecnologías de la información		
Propósitos de la actividad: que los estudiantes identifiquen la importancia de aprender historia mediante las tic y la forma de uso que les pueden dar.		
Procedimiento		
Inicio Tiempo 10 minutos Rescate de aprendizajes previos Cuestionamientos generadores <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué trabajamos en la sesión pasada? • Para ti, ¿Qué son las tics en el ámbito de la historia? • Se presenta el nuevo tema y propósito de esta sesión. 	Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo: 40 minutos • Presentación del tema, propósitos y actividad por parte del maestro. • Conceptos básicos y uso adecuado de las tic en la enseñanza de la historia. • Se procede al acomodo de los alumnos con sus respectivas binas y se le anuncia la forma de trabajo con los recueros tecnológicos existentes dentro de la institución. • Da comienzo el trabajo colaborativo • Investigar mediante las tics nuestra entidad: ciudad de México y revisar que información identificando cual es más fiable • El docente observa el trabajo y proceso de los alumnos en la búsqueda de la información resolviendo dudas y si es necesarios propone. • Abrirán el programa de Microsoft Word, donde copiaran la información y pegaran en el documento en blanco esto lo harán de tres fuentes bibliográficas guardaran la información por cuestiones de respaldo en una carpeta especifica con el nombre de ellos quieran ponerle a su bina. • Por último, de las tres fuentes obtenidas escogerán una, escogerán la que para ellos sea más confiable y la compartirán con sus demás compañeros • Como recomendación en este proceso se darán las siguientes indicaciones: tratar de acomodar en casa el texto con un texto justificado un tipo letra 	Cierre Tiempo: 10 minutos Retroalimentación, enumeración de las dificultades encontradas al momento de la investigación, construcción del trabajo y compartir las experiencias entre las binas.

	<p>diferente y tamaño de letra al igual que otro tipo de color etc. Se motiva a las binas agregar otros elementos que consideren necesarios para que el trabajo tenga una presentación diferente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardar la información y cada alumno anota la participación durante la actividad. 	
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Autoevaluación del alumno ❖ Bitácora de trabajo del docente ❖ Heteroevaluación 		
Observaciones		

Practicante

José Alfredo Olvera Rosales

Vo. Bo. Director (a)

Mtra. Rebeca Gutiérrez Leal

Escuela primaria “Pablo Luis Juan” 14DPR1938K Turno: Matutino		
Clase: Las tics en la historia Tiempo de duración por sesión: 60 minutos Horario: 11:30 am a 12:30 pm el miércoles		Competencias para desarrollar: Competencias para el aprendizaje permanente en habilidades digitales para la historia Competencias para el manejo de la información
Lugar: Aula de clases Organización del grupo: Binas Grado:3 Grupo: B		Recursos: computadora, proyector, internet, libreta, lápiz, borrador y sacapuntas.
Sesión 3		
Tema: Porque utilizar las tics para aprender historia		
Actividad para desarrollar: Buscar en fuentes confiables; porque la importancia de las tecnologías de la información para la enseñanza de la historia y categorizar la información resaltando por medio de color verde, l información más importante y de color naranja la información menos importante.		
Propósito de la actividad: utilización de las diferentes fuentes, resaltando, subrayando, color de letra para que el alumno se balla familiarizando con las diferentes herramientas.		
Procedimiento		
Inicio Tiempo 10 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación y rescate de aprendizajes previos • Preguntas generadoras: ¿Qué se trabajó la clase pasada? ¿Qué recursos se utilizaron para investigar la información y que otras herramientas?	Desarrollo Tiempo: 40 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del tema, propósitos y presentación del nuevo tema por parte del maestro encargado del taller. Instrucciones: <ul style="list-style-type: none"> • Buscar el archivo que se realizó la lase pasada • Abrir el archivo • Darle lectura para analizar la información (una vez realizado este paso se procede a la siguiente indicación) • Resaltar la información más importante con color verde y naranja la información poco importante de acuerdo con la temática, después de hacerlo se realizará un resumen con la información más importante que sería la de color verde, mientras que la de color naranja se utilizará para compartir con el demás compañero para ver si alguna de las binas puede complementar con esa otra información. • Cada alumno por su parte anotara en su libreta correspondiente al taller cual fue su participación durante el trabajo del día 	Cierre 10 minutos Los alumnos comparten la información y la participación individual dentro de la actividad del día, mientras que el docente revisa la libreta de todo el grupo donde anotaron la colaboración realizada dentro de la actividad que se realizó.
Evaluación		
❖ Autoevaluación del alumno ❖ Bitácora de trabajo del docente ❖ Heteroevaluación		
Observaciones		

Practicante

Vo. Bo. Director (a)

José Alfredo Olvera Rosales

Mtra. Rebeca Gutiérrez Leal

Escuela primaria “Pablo Luis Juan” 14DPR1938K Turno: Matutino		
Clase: Las tics en la historia Tiempo de duración por sesión: 60 minutos Horario: 11:30 am a 12:30 pm el miércoles	Competencias para desarrollar <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades digitales, creatividad e innovación • Compresión de imágenes y videos • Comunicación y colaboración 	
Lugar: Aula de clases Organización del grupo: Binas Grado:3 Grupo: B	Recursos: computadora, proyector, internet, libreta, lápiz, borrador y sacapuntas.	
Sesión 4		
Tema: utilización de recursos multimedia para la enseñanza de la historia		
Actividad para desarrollar: los alumnos obtendrán imágenes de internet que representen la historia basándose es su libro “Jalisco la entidad donde vivo”, representándolas en un PowerPoint y modificándolas de acuerdo con las herramientas de imagen		
Propósitos de la actividad: Que los alumnos identifiquen y representen la historia “Jalisco la entidad donde vivo” por medio de imágenes		
Procedimiento		
Inicio Tiempo 10 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Rescate de aprendizajes previos más retro alimentación • Mediante la dinámica “preguntando a lazar” sobre el tema de la sesión pasada se hace un refuerzo de conocimientos para ver cómo va el avance en el salón de clases 	Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Busquen en internet imágenes que representen la historia basándose es su libro “Jalisco la entidad donde vivo” de acuerdo con la información antes investigada. • Utilizando las diapositivas de acuerdo con las imágenes e información anexada. • El maestro explicara el proceso de cada una de las imágenes y lo que representan cada una de ellas para desarrollar la actividad • Las imágenes que se utilizaron tienen que ser modificadas de acuerdo con las herramientas de imagen, título de cada imagen utilizando todos los elementos y herramientas vistos en las clases anteriores. • El maestro calificara al observar las actitudes hacia el trabajo en clase. 	Cierre Tiempo 10 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Revisión de las actividades realizadas ¿Cuáles fueron sus dificultades durante la elaboración de la actividad?
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Autoevaluación del alumno ❖ Bitácora de trabajo del docente ❖ Heteroevaluación 		
Observación		

Practicante

Vo. Bo. Director (a)

José Alfredo Olvera Rosales

Mtra. Rebeca Gutiérrez Leal

Escuela primaria "Pablo Luis Juan" 14DPR1938K Turno: Matutino		
Clase: Las tics en la historia Tiempo de duración por sesión: 60 minutos Horario: 11:30 am a 12:30 pm el miércoles	Competencias para desarrollar: Habilidades digitales, creatividad e innovación Comunicación y colaboración	
Lugar: Aula de clases Organización del grupo: Binas Grado:3 Grupo: B	Recursos: computadora, proyector, internet, libreta, lápiz, borrador y sacapuntas.	
Sesión 5		
Tema: Las tics en comunicación con la historia		
Actividad para desarrollar: Presentar ante los compañeros las imágenes relacionadas con el tema antes visto para tener la comunicación por medio de las imágenes utilizando PowerPoint		
Propósitos de la actividad: Que los estudiantes expliquen lo que es la entidad donde vivo, a través de imágenes, siendo creativos		
Procedimiento		
Inicio Tiempo 10 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Se elige el orden de los participantes mediante la primera letra del nombre de la bina y se acomodaran en orden alfabético para poder presentar sus imágenes ante el grupo • Mientras el maestro da la explicación del tema, propósito de la sesión y actividades 	Desarrollo Tiempo 40 minutos <ul style="list-style-type: none"> • El maestro explica el orden de cómo se va a ir presentado las imágenes en relación con el tema que se está abordando. • El maestro se pondrá en el papel de un observador participante determinado la importancia de escuchar a las binas que ballan realizando las presentaciones de sus imágenes. • Se da las indicaciones a considerar a las binas para su evaluación. 	Cierre Tiempo 10 minutos ¿Cómo utilizarían lo aprendido en otras actividades? ¿Cómo se sintieron durante las presentaciones de sus imágenes ante sus compañeros?
Evaluación		
❖ Autoevaluación del alumno ❖ Bitácora del trabajo ❖ Heteroevaluación		
Observación		

Practicante

Vo. Bo. Director (a)

José Alfredo Olvera Rosales

Mtra. Rebeca Gutiérrez Leal

Escuela primaria "Pablo Luis Juan" 14DPR1938K Turno: Matutino		
Clase: Las tics en la historia Tiempo de duración por sesión: 60 minutos Horario: 11:30 am a 12:30 pm el miércoles	Competencias para desarrollar: Habilidades digitales, creatividad e innovación Comunicación y colaboración	
Lugar: Aula de clases Organización del grupo: Binas Grado:3 Grupo: B	Recursos: computadora, proyector, internet, libreta, lápiz, borrador y sacapuntas	
Sesión 6		
Tema: organizando mi información (línea de tiempo)		
Actividad para desarrollar: Por binas elaboraran unas líneas de tiempo con la información que se estuvo recopilando durante las sesiones pasadas, con un orden ascendente con ayuda del procesador de textos.		
Propósitos de la actividad: buscar e identificar algunas herramientas para poder realizar la línea de tiempo conforme a las indicaciones antes mencionadas		
Procedimiento		
Inicio Tiempo 10 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Se comienza con algunas preguntas generadoras: • ¿Qué actividad se realizó la sesión pasada? • ¿Qué herramientas se utilizaron para poder llevar a cabo la actividad? • ¿Qué me llamo más la atención de la clase pasada? • Se integran nuevamente las binas para que entre ello sigan conviviendo y sepan colaborar unos con otros. 	Desarrollo Tiempo 40 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar una línea de tiempo Por binas elaboraran unas líneas de tiempo con la información que se estuvo recopilando durante las sesiones pasadas, con un orden ascendente con ayuda del procesador de textos. • Identificar de forma individual conocimientos previos para la realización de la línea de tiempo en el procesador de textos. • La actividad se guardará en la carpeta de actividades 	Cierre Tiempo 10 minutos Retroalimentación, reflexión acerca de las dificultades encontradas al momento de la elaboración de la línea de tiempo. Evidencias sobre la realización de línea de tiempo.
Evaluación		
❖ Autoevaluación del alumno ❖ Bitácora de trabajo del docente ❖ Heteroevaluación		
Observaciones		

Practicante

Vo. Bo. Director (a)

José Alfredo Olvera Rosales

Mtra. Rebeca Gutiérrez Leal

Escuela primaria “Pablo Luis Juan” 14DPR1938K Turno: Matutino		
Clase: Las tics en la historia Tiempo de duración por sesión: 60 minutos Horario: 11:30 am a 12:30 pm el miércoles	Competencias para desarrollar: Habilidades digitales, creatividad e innovación Comunicación y colaboración	
Lugar: Aula de clases Organización del grupo: Binas Grado:3 Grupo: B	Recursos: computadora, proyector, internet, libreta, lápiz, borrador y sacapuntas	
Sesión 7		
Tema: Construcción de un mapa mental con ayuda de las tics		
Actividad para desarrollas: Que cada una de las binas identifiquen que es un mapa mental y como lo pueden construir, para su construcción deben tener a la mano el libro “Jalisco la entidad donde vivo”		
Propósito de la actividad: analizar los mapas mentales de cada una de las binas		
Procedimiento		
Inicio Tiempo 10 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Se comienza con algunas preguntas generadoras: • ¿Qué actividad se realizó la sesión pasada? • ¿Qué herramientas se utilizaron para poder llevar a cabo la actividad? • ¿Qué me llamo más la atención de la clase pasada? • Se integran nuevamente las binas para que entre ello sigan conviviendo y sepan colaborar unos con otros. 	Desarrollo Tiempo 40 minutos <ul style="list-style-type: none"> • El maestro pide a los alumnos los trabajos para exponer las fortalezas y debilidades encontradas en cada uno de los mapas mentales. • Se invita a las binas a presentar su trabajo y analizar el mapa. • Se elige el tema en el que van el libro “Jalisco la entidad donde vivo” e investigar en internet él tema y anotar las páginas de información 	Cierre Tiempo 10 minutos Cada una de las binas compartir el tema con todo el grupo mientras que el maestro toma anotaciones para la retroalimentación.
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Autoevaluación del alumno ❖ Bitácora de trabajo del docente ❖ Heteroevaluación 		
Observación		

Practicante

Vo. Bo. Director (a)

José Alfredo Olvera Rosales

Mtra. Rebeca Gutiérrez Leal

Escuela primaria "Pablo Luis Juan" 14DPR1938K Turno: Matutino		
Clase: Las tics en la historia Tiempo de duración por sesión: 60 minutos Horario: 11:30 am a 12:30 pm el miércoles		Competencias para desarrollar: Habilidades digitales, creatividad e innovación Comunicación y colaboración
Lugar: Aula de clases Organización del grupo: Binas Grado:3 Grupo: B		Recursos: computadora, proyector, internet, libreta, lápiz, borrador y sacapuntas
Sesión 8		
Tema: Exposiciones		
Actividades para desarrollar: Exposiciones		
Actividad para desarrollar: Los alumnos conformados en sus binas en base a la información recopilada en las actividades anteriores, formaran una exposición donde explicaran lo que entendieron.		
Propósito de la actividad: Construcción de la exposición, utilizando las herramientas posibles que brinda PowerPoint e internet.		
Procedimiento		
Inicio Tiempo 10 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Dinámica inicial: programación neurolingüística a través de preguntas generadoras de los temas anteriores. • El maestro en este punto describe el tema, actividades y los propósitos de la sesión. 	Desarrollo Tiempo 40 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a continuar la actividad abriendo los archivos realizados en las actividades anteriores. • Se procede a abrir PowerPoint para comenzar a realizar la exposición con la información de importancia para el tema. • Los alumnos irán categorizando la información más relevante y el cómo usarán las herramientas para este fin. • Identifican los conceptos más importantes de toda su información para comenzar a realizar la exposición clara y concreta. • En una hoja de su libreta irán pasando los conceptos para la hora de exponer tengan una guía de exposición. • Guardan la información en su carpeta de evidencias. 	Cierre Tiempo 10 minutos Retroalimentación. revisión de los avances de la exposición preguntas sobre las dificultades
Evaluación		
❖ Autoevaluación del alumno ❖ Bitácora de trabajo del maestro ❖ Heteroevaluación		
Observaciones		

Practicante

Vo. Bo. Director (a)

José Alfredo Olivera Rosales

Mtra. Rebeca Gutiérrez Leal

Escuela primaria "Pablo Luis Juan" 14DPR1938K Turno: Matutino		
Clase: Las tics en la historia Tiempo de duración por sesión: 60 minutos Horario: 11:30 am a 12:30 pm el miércoles	Competencias para desarrollar: Habilidades digitales, creatividad e innovación Comunicación y colaboración	
Lugar: Aula de clases Organización del grupo: Binas Grado:3 Grupo: B	Recursos: computadora, proyector, internet, libreta, lápiz, borrador y sacapuntas	
Sesión 9		
Tema: Elaboración de un mapa conceptual grupal con ayuda de las tics		
Actividad para desarrollar: Los alumnos organizan y categorizan la información más importante de cada una de la binas para juntarla y pode elaborar un mapa conceptual con la participación del todo el grupo		
Propósitos de la actividad: Construcción de un mapa mental con las herramientas que nos brinda Microsoft Word más la información recopilada por los alumnos		
Procedimiento		
Inicio Tiempo 10 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Preguntas abiertas al grupo: • ¿Cómo se sintieron la sesión pasada? • ¿Qué herramientas hemos utilizado hasta el momento? • Presentación del tema y propósitos de la sesión más la actividad a desarrollar. 	Desarrollo Tiempo 40 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Se pide a cada una de las binas habrá la información que junto con la cooperación de todos y comiencen a trabajar. • El maestro expone algunos ejemplos de mapas conceptuales con ayuda del internet, mientras que los alumnos observan la explicación. • Se da la indicación a los alumnos a abrir la aplicación de Microsoft Word para iniciar a construir el mapa conceptual. 	Cierre Tiempo 10 minutos Retroalimentación de la actividad ¿Con que dificultades se encontraron durante la actividad de esta sesión?
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Autoevaluación de los alumnos ❖ Bitácora de trabajo del docente ❖ Heteroevaluación 		
Observaciones		

Practicante

Vo. Bo. Director (a)

José Alfredo Olvera Rosales

Mtra. Rebeca Gutiérrez Leal

Escuela primaria "Pablo Luis Juan" 14DPR1938K Turno: Matutino		
Clase: Las tics en la historia Tiempo de duración por sesión: 60 minutos Horario: 11:30 am a 12:30 pm el miércoles	Competencias para desarrollar: Habilidades digitales, creatividad e innovación Comunicación y colaboración	
Lugar: Aula de clases Organización del grupo: Binas Grado:3 Grupo: B	Recursos: computadora, proyector, internet, libreta, lápiz, borrador y sacapuntas	
Sesión 10		
Tema: Introducción a la gamificación para la enseñanza de la historia		
Actividad para desarrollar: investigar vía internet que es la gamificación y cómo funciona para la enseñanza en los alumnos.		
Propósitos de la actividad: provocar un cambio en el comportamiento del alumno para que la enseñanza se más directa y dinámicamente posible		
Procedimiento		
Inicio Tiempo 10 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Presentación e introducción a la gamificación con propósitos y actividad de la sesión. • El maestro hace presentación del tema tomando en cuenta las participaciones de algunos de los alumnos. 	Desarrollo Tiempo 40 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Se procede a la explicación del maestro sobre que es la gamificación con una presentación ya preparada por parte de el mismo. • El docente encargado del taller continua con su explicación mientras que el docente encargado de grupo observa que los alumnos están trabajando en la nueva actividad asignada • Los alumnos que ya terminaron van dando su participación sobre la sesión del día 	Cierre Tiempo 10 minutos De manera general y grupal se hace un análisis sobre el trabajo que se realizó en la sesión sobre la gamificación.
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Autoevaluación de los alumnos ❖ Bitácora de trabajo del docente ❖ Heteroevaluación 		
Observaciones		

Practicante

Vo. Bo. Director (a)

José Alfredo Olvera Rosales

Mtra. Rebeca Gutiérrez Leal

Escuela primaria "Pablo Luis Juan" 14DPR1938K Turno: Matutino		
Clase: Las tics en la historia Tiempo de duración por sesión: 60 minutos Horario: 11:30 am a 12:30 pm el miércoles		Competencias para desarrollar: Habilidades digitales, creatividad e innovación Comunicación y colaboración
Lugar: Aula de clases Organización del grupo: Binas Grado:3 Grupo: B		Recursos: computadora, proyector, internet, libreta, lápiz, borrador y sacapuntas
Sesión 11		
Tema: Video juego historia del mundo 2.0 para la enseñanza de la historia		
Actividad para desarrollar: En binas investigaran la manera de jugar en este juego por medio de la computadora con la ayuda de la maestra como guía para irlos orientando		
Propósito de la actividad: Identificar la manera de juego que se usa en el videojuego historia del mundo 2.0 y el cómo se manipula e ir apuntando lo que más les llamó la atención y lo que no les gusto.		
Proceso		
Inicio Tiempo 10 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Preguntas generadoras en lo que la binas se organizan para realizar la actividad de la sesión. • ¿Qué tema o temas se expusieron en la sesión pasada? 	Desarrollo Tiempo 40 minutos <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: se da una breve explicación de cómo se trabajará en esta nueva sesión por medio del videojuego para la enseñanza de la historia. • Por medio del maestro los alumnos seguirán los pasos para poder llevar una guía a la hora de estar jugando y que ellos puedan al igual hacer sus anotaciones de lo que más les está interesado del juego y que otras cosas más les gusta y que cosas no le gusta. • El maestro va a ir pasando a cada una de las binas para ir anotando los avances que tiene cada una de las binas. 	Cierre Tiempo 10 minutos De manera general y grupal se hace un análisis sobre el tema de esta sesión Los alumnos responden en su portafolio de evidencias si se les facilito o se le dificulto esta nueva forma de aprender la historia.
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Autoevaluación de los alumnos ❖ Bitácora de trabajo del docente ❖ Heteroevaluación 		
Observaciones		

Practicante

Vo. Bo. Director (a)

José Alfredo Olvera Rosales

Mtra. Rebeca Gutiérrez Leal

Escuela primaria "Pablo Luis Juan" 14DPR1938K Turno: Matutino		
Clase: Las tics en la historia Tiempo de duración por sesión: 60 minutos Horario: 11:30 am a 12:30 pm el miércoles	Competencias para desarrollar: Habilidades digitales, creatividad e innovación Comunicación y colaboración	
Lugar: Aula de clases Organización del grupo: Binas Grado:3 Grupo: B	Recursos: computadora, proyector, internet, libreta, lápiz, borrador y sacapuntas	
Sesión 12		
Tema: Exposiciones		
Actividades para desarrollar: Exposiciones		
Actividad para desarrollar: Los alumnos conformados en sus binas en base a la información recopilada en las actividades anteriores, formaran una exposición donde explicaran lo que entendieron.		
Propósito de la actividad: Construcción de la exposición, utilizando las herramientas posibles que brinda PowerPoint e internet.		
Proceso		
Inicio Tiempo 10 minutos <ul style="list-style-type: none"> Dinámica inicial: programación neurolingüística a través de preguntas generadoras de los temas anteriores. El maestro en este punto describe el tema, actividades y los propósitos de la sesión. 	Desarrollo 40 minutos <ul style="list-style-type: none"> Se invita a continuar la actividad abriendo los archivos realizados en las actividades anteriores. Se procede a abrir PowerPoint para comenzar a realizar la exposición con la información de importancia para el tema. Los alumnos irán categorizando la información más relevante y el cómo usarán las herramientas para este fin. Identifican los conceptos más importantes de toda su información para comenzar a realizar la exposición clara y concreta. En una hoja de su libreta irán pasando los conceptos para la hora de exponer tengan una guía de exposición. Guardan la información en su carpeta de evidencias. 	Cierre 10 minutos Retroalimentación. revisión de los avances de la exposición preguntas sobre las dificultades. Pasar media hoja tamaño carta se dictan preguntas: <ol style="list-style-type: none"> Nombre del alumno ¿Qué me pareció del taller? ¿Que no me gusto del taller? ¿Me gustaría seguir aprendiendo más de la tics en un futuro? ¿Me sirvió el taller para mi aprendizaje en la historia? ¿Utilizaría las tics para aprender de otras materias? ¿Me gusto esta nueva modalidad de enseñanza? ¿sí? ¿no? ¿Por qué? Me hubiera gustado que: _____ El trabajo del maestro fue _____
Evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Autoevaluación de los alumnos ❖ Bitácora de trabajo del docente ❖ Heteroevaluación ❖ Coevaluación 		
Observación		

Practicante

José Alfredo Olvera Rosales

Vo. Bo. Director (a)

Mtra. Rebeca Gutiérrez Leal

CONCLUSIONES

En la actualidad integrarse en la dinámica socioeconómica, implica estar en la vanguardia, por ello desde el aspecto político se han de tomar medidas para preparar a los nuevos agentes, vistos desde un aspecto nacional e impulsarlo a ser parte de un mundo globalizado, concepto que actualmente se maneja. Sin embargo, para lograrlo debe partir desde una institución encargada de formar el capital humano que demanda la sociedad para movilizar, cambiando políticas educativas analizando las anteriores y adecuándolas. Implica considerar aspectos y herramientas actuales, integrándose así las tics. (Avalos, 2016)

El debate sobre el currículo de las tics en los centros educativos debe ser comprendido en el ámbito de la demanda de políticas de educación sintonizadas con proyectos para naciones de una nueva economía del conocimiento y en una organización social altamente impactada por un ritmo inusitado de innovaciones tecnológicas (Carneiro & Toscano, 2008, p.46)

La política educativa en México busca ampliar las posibilidades de cambios social económico partiendo de políticas a nivel internacional, quienes aportan estándares que establecen la formación de ciudadanos competentes estructurando una reforma integral educativa (RIEB) que parte de sus orígenes filosóficos, hasta lograr una integración y de un plan y programas 2011, guía de articuladorios de los docente, de esta idea sustraje la manera referencial de la propuesta del taller práctico (Workshop) para así poder manifestar la utilización de las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje de la historia, como elemento para el desarrollo de la competencias integrando el trabajo colaborativo mediante un aprendizaje colaborativo mediante una aprendizaje significativo, porque tiene que llamar la atención de alumno para lograr intrigarlo y mostrar interés que permitirá en un futuro darle las herramientas de uso e innovar partiendo de las inquietudes actuales de uso de las tecnologías de la información y comunicación.

Cabe destacare que el hablar de las tecnologías de la información implica hablar de diversas herramientas y materiales de uso educativo, siendo consciente de ello, y no siendo un obstáculo para poder llevar a cabo la propuesta que se tiene sobre la enseñanza de la historia con ayuda de las Tics. Todo esto me lleva a la necesidad de ofrecer calidad mediante la enseñanza, desmostar que con un poco de actitud, ganas de trabajar, con esfuerzo y sobre todo

dedicación se pueden lograr grandes cosas y grandes conocimientos, no me siento minimizado, al contrario todo esto me está dando el impulso a seguir buscando, a seguir actualizándome, al seguir incursionando en la materia y sobre todo compartir mis conocimientos con las personas que más lo requieren y lo necesiten aprender de una forma más intuitiva e interesante.

En este caso el aplicar esta propuesta de enseñanza aprendizaje para los alumnos del tercer grado de primaria en la escuela pablo Luis juan me está dejando grandes satisfacciones ya que estoy pudiendo aplicar mis conocimientos de las ciencia de la computación que en este caso tome como raíz principal las tecnologías de la información y que por obra del destino estoy aplicando esta rama de la computación y combinándola con algo tan bonito como lo es la educación y sobre todo en una materia que siempre se me ha hecho muy interesante como lo es la historia es algo satisfactorio para mí ya que puedo enseñar conforme otra diciplina que me encanta como lo es la computación y que más que sea en el ámbito educativo.

Sabemos que hoy en día las tics son algo muy relevante y muy de moda, sobre todo que, en estos tiempos de pandemia, ya que por estos motivos las tics tuvieron más demanda de uso ya que por medio de ellas hablando universalmente, todo el mundo podía estar en contacto a través de ellas, ya fuera con sus seres queridos, pero sobre todo hablando académicamente esto fue un gran impulso para la enseñanza, ya que por medio de este método había y sigue habiendo la comunicación con los alumnos y viceversa.

Sin embargo, el beneficio del uso de la tecnología en la educación amplía la calidad del proceso educativo debido a que permite pasar las barreras de espacio y tiempo donde hay una mayor comunicación e interacción entre el docente y alumno; esto debido a llevar distintas fuentes de información donde se participa de manera activa en la construcción del conocimiento, provocando que los individuos lleven un proceso donde se desarrollan una serie de habilidades para su desempeño educativo. Se pueden nombrar infinidades de usos para este tipo de beneficios, pero los más empleados que las tecnologías nos ofrecen en el ámbito educativo son: propiciar el aprendizaje colaborativo, facilidad de comunicación síncrona o asíncrona, al igual que surgen nuevas profesiones y modalidades educativas; el uso de la Internet que permite un acceso de igualdad tanto a la información como al conocimiento considerándola como un estándar de comunicación

Podría decir que todos estos beneficios son por el gran avance de la tecnología educativa que nos pone un desafío hoy en día y en el futuro que se verá realizables si nos apoyamos de las TIC. (Estado, 2021)

Sin embargo, para llegar a todo este proceso se pasó varios obstáculos porque desde sus inicio era constantemente cambiar de temática o dinámica como por ejemplo la parte de la computadora como una herramienta de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de lenguaje escrito, no se vio tanto avance después organizadores gráficos, aplicando una serie de preguntas, pero solo se relacionaban la manera en cómo daba la clase, preguntas tales como: ¿conoces los organizadores gráficos?, ¿Cuáles conocen?, después opté por preguntar, ¿en qué materia te gustaría aplicar lo aprendido en la clase de computación?, así mismo le pregunte a lo docente, cuyo referente fue ¿en qué materia le gustaría que la apoyara con la clase?, en su totalidad los alumnos contestaron en la clase de español, mientras la maestra contesto que en historia porque hay mucha teoría y los niños se aburren.

En la clase de historia, pretende ser un lugar potencialmente activo, donde el docente sea guía, mediador, propositivo y los alumnos también sean participes en la transformación de su propio aprendizaje, dando su tinte significativo. Dándole razón de ser al tiempo utilizado en la clase y esperando conseguir un margen más amplio de tiempo y desde luego cambiar la práctica docente con apoyo de la tecnologías e interés por conseguir un mayor conocimiento de la historia de una manera más intuitivo y significativa para el estudiante y menos tediosa y aburrida.

El camino es largo, pero, partir de una inquietud como docente conforta porque los alumnos son lo que se enfrentaran a una sociedad cada vez más exigente y preparándolos para ser críticos, creativos y darles opciones de uso de la computadora como herramienta, abonar a lograr profesionistas competentes e innovadores. (Avalos, 2016)

Los cambios están a la orden del día, los nuevos modelos educativos, se centran cada vez en el alumno e involucran a otros agentes sociales por tanto los docentes tenemos más apertura dando a conocer el trabajo que realizamos en el salón de clases, quien mejor represente, que el alumno, implicarse más en la actualización, revisión de nuestro que hacer docente, conlleva a obtener buenos resultados en los niños, utilizar materiales educativos tecnológicos,

es salir de lo cotidiano porque muestra interés, en el aula se vuelve un lugar atractivo de aprendizaje significativo. (Avalos, 2016)

Las tecnologías de la información y comunicación se han incorporado en este centro educativo de manera significativa lo que ha permitido insertarlas al mundo global, facilitando la interactividad entre los docentes y los alumnos eliminando barreras temporales y espaciales. Es bastante claro que se están dando grandes pasos en relación con la incorporación de tecnologías en las instituciones educativas. El proceso de aprendizaje se puede enriquecer con la introducción de las Tics en el aula, ya que para el estudiante la utilización del computador u otro medio o herramienta tecnológica supone un importante estímulo en su aprendizaje. No obstante, los procesos de enseñanza deben conducir a una seria reflexión del docente, no siempre llevada a cabo, sobre la importancia de tener conocimiento acerca de cuál es el uso adecuado que se le debe dar a las Tics para lograr una verdadera integración al currículo. Según Batista, Celso y Usubiaga (2007) comentan que la incorporación de las Tics en la educación debe dar un cambio frente a la concepción de su uso en relación con él para que y por qué utilizarlas. Uno de los grandes beneficios que se pueden lograr con los resultados de esta investigación es el de enriquecer el rol del docente en la tarea de promover aprendizajes con el uso pedagógico de las nuevas tecnologías. (tecnología Educativa 1, 2021)

Pese a que los objetivos y aprendizajes esperados se encuentran bien definidos respecto a la competencia digital en los planes y programas de la SEP, de la Reforma Integral de Educación Básica (RIEB) y en los libros de texto, las docentes del Colegio Don Bosco, no utilizan, ni fomentan en sus alumnos de forma consistente entornos y competencias digitales para favorecer las diferentes asignaturas que componen el mapa curricular de la educación primaria y fundamentalmente esto se debe a que las docentes no tienen una formación digital, lo que lleva a insistir en la importancia de la alfabetización digital. (Carlota, 2014)

La alfabetización digital según (Gutiérrez, 2004) cita (Carlota, 2014) permitirá aproximar a las docentes y a los alumnos para que adquieran conocimientos, habilidades y actitudes críticas necesarias en TIC para que las conozcan y sepan utilizarlas adecuadamente y así puedan responder ante ellas de una forma crítica en beneficio de las competencias digitales que exige el entorno de la sociedad actual. “En definitiva, estar alfabetizado digitalmente sería poseer la capacitación imprescindible para sobrevivir en la sociedad de la información y poder

actuar críticamente sobre ella. Se trata de atender a los fines últimos de la educación como herramienta de transformación social. En este mismo sentido todos los docentes necesitan dar seguimiento a un modelo pedagógico basado en una educación mediática para integrar las TIC en el aula y desarrollar competencias digitales necesarias en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Carlota, 2014)

En este contexto social, la tarea más difícil será convencer a las sociedades, sobre todo a aquellas con costumbres más arraigadas, de la importancia del uso de las tecnologías de información y la comunicación en nuestras vidas. Clarificando objetivamente, que lejos de representar una amenaza, debemos de considerarlo como parte fundamental del desarrollo y crecimiento global. La capacitación para el uso y desarrollo de las tecnologías jugará un papel imprescindible, reduciendo algunas limitantes, como las diferencias culturales de las sociedades, la falta de conocimiento y la dispersión tecnológica existente. Para poder lograr que exista realmente un uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación para favorecer el aprendizaje de los estudiantes de Educación Primaria, es necesario generar un proceso de capacitación y actualización permanente dirigido al personal docente para el manejo de estas herramientas, además que se deberían equipar todos los espacios escolares de todos los planteles con la infraestructura adecuada, auxiliares tecnológicos de vanguardia, como son los televisores, las videograbadoras, computadoras, la red de internet y software educativos actualizados.

El impacto que tiene el uso de las tecnologías en nuestras vidas es una realidad que no se puede pasar por alto. No hay duda de que el reto de adoptar a la tecnología en nuestra forma de educarnos es muy grande, pero los beneficios que se pueden obtener después de esto son incalculables. Las nuevas tecnologías permiten incrementar considerablemente la cantidad de comunicación entre el profesor y sus alumnos independientemente del tiempo y el espacio. La inserción de las herramientas y procesos de información en nuestro sistema educativo ofrece

muchas posibilidades, debemos ser realistas y considerar que atrás de todo sistema educativo se encuentran las personas... que detrás de cada computadora hay un alumno, un maestro, un participante y que, como tal, las relaciones interpersonales no pierden su importancia. De la misma manera, el contenido académico no pierde su valor. (Erasmus, 2011)

La propuesta es un grano de arena de todo lo que se puede lograr dentro del aula además de hacerlo extensivo dentro de los salones, todo lo presentado en este trabajo de innovación para poder obtener el título de licenciado en pedagogía, es para abonar o al menos promover la inquietud por darle ese uso de mostrando que no debemos quedarnos en la expectativa sino ir sobre ella, formando alumnos capaces de buscar, transformar, ser críticos de sí mismo, constructivistas, hacerles ver que ellos son sujetos capaces de construir sobre lo ya construido. En lo personal siempre tomo en cuenta el aspecto de motivar a alumno a investigar, proponer ser activo utilizando todas sus capacidades, no decayendo cuando las cosas no son los que esperábamos, el éxito depende de los fracasos y recordando una frase muy celebre que dice que sin sacrificios en esta vida no hay victorias. En el tiempo que estuve dando mis practicas procesionales de los alumnos aprendí mucho porque me dieron los elementos para ser mejor en mi práctica, por eso quiero retribuirlos, seguir actualizándome y demostrarles que nunca se deja de aprender cosas nuevas.

REFERENCIAS

- Aragón Madrid F. (2015). *Las dificultades en la enseñanza de la historia en sexto grado de educación primaria*. 23.113.51. <https://doi.org/http://200.23.113.51/pdf/20802.pdf>
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF*, 1(1-10).
- Ávalos, R (2016). *Manejo de las tecnologías de la información y comunicación en educación primaria*
- Bell, J. (2005). *Cómo hacer tu primer trabajo de investigación*. (Roc Filella Escolá, trad.). México: Gedisa. (Trabajo original publicado en 1999).
- Cabrera, J. L. (2017). *Vida y obra de los pedagogos más influyentes*. Radie red durango de investigadores educativos A.C. <https://redie.mx/librosyrevistas/libros/pedagogos.pdf>
- Cano, A. (2012). *La metodología de taller en los procesos de educación popular. Revista latinoamericana de metodología de las ciencias sociales*, 2 (2), 22-51. Ene memoria académica. http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.5653/pr.5653.pdf
- Carlota, L. (2014). Las TIC en primaria. <https://doi.org/http://200.23.113.51/pdf/30495.pdf>
- Carneiro, R. & Toscano J.C. (2012). *Los desafíos de las tic para en cambio educativo. OIE en colaboración con fundación Santillana*. España. <http://www.oei.es/metas2021/LASTIC2.pdf>
- Casal, S. (2011). *Aprender Historia en la escuela secundaria: el caso de Morelia, Michoacán (México)*. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 16(48), 73–105. <https://doi.org/>
- Coll, Cesar (2004). *Psicología y currículo*. Paidós
- Constructivista. (2022). Mis.edu.mx. https://merida.mis.edu.mx/apps/pages/index.jsp?uREC_ID=1100793&type=d&pREC_ID=1383956

- Creswell, J. (2012). *Educational research. Planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research*. [Investigación educativa. Planeación, conducción y evaluación en investigación cuantitativa y cualitativa]. (4ª ed). USA: Pearson. <https://goo.gl/tNzcbu>
- DELSOL, S. (2019, January 22). ▷ *Workshop* 【 ¿Qué es y Cómo hacerlo? 】. Sdelsol.com. <https://www.sdelsol.com/glosario/workshop/#:~:text=La%20t%C3%A9cnica%20llamada%20workshop%20consiste,tanto%2C%20podr%C3%ADamos%20llamarlo%20taller%20pr%C3%A1ctico.>
- Elaskar M.R. (2013). *El uso de las Tics para resignificar la enseñanza de la historia en las aulas*. Aacademica.org; Departamento de Historia de la Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Cuyo. <https://cdsa.aacademica.org/000-010/1171>
- Erasmus, D. (2011). *El uso y manejo de las tecnologías de la información y la comunicación* (TIé para fortalecer el aprendizaje de los alumnos en la escuela primaria. <https://doi.org/http://200.23.113.51/pdf/28398.pdf>
- Estado. (2021). *Ensayo de los principales usos de la Tecnología Educativa*. Uaeh.edu.mx. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n5/e6.html#:~:text=El%20beneficio%20del%20uso%20de,se%20participa%20de%20manera%20activa>
- Evans R. (2010) *Orientaciones metodológicas para la investigación-acción propuesta para la práctica pedagógica*. Perú: SIGRAF
- Foucher. (2019). *LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. Blogspot.com. <https://elartedeconoceruv.blogspot.com/2019/12/la-teoria-del-aprendizaje-significativo.html>
- Gamificación: *el aprendizaje divertido | educativa*. (2013). Educativa.com. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%20entre%20otros%20muchos%20objetivos.>
- García A, & Covarrubias. J. (2013) *entorno a la intervención de la practica educativa (segunda edición)*. México: sindicato nacional de trabajadores de la educación

- García R, A., Basilotta P, V., & López, C. (2014). *ICT in collaborative learning in the classrooms of Primary and Secondary Education*. *Comunicar*, 21(42), 65–74. <https://doi.org/10.3916/c42-2014-06>
- García-Valcárcel-Muñoz-Repiso, A., Basilotta-Gómez-Pablos, V., & López-García, C. (2014). *ICT in collaborative learning in the classroom of elementary and secondary education - E-LIS repository*. Rclis.org. <https://doi.org/http://eprints.rclis.org/21079/7/c4206en.pdf>
- Gay, M. (2013) *Dinámica grupal y técnicas didácticas en la clase de Ele*. Universidad de la Américas. México: Editorial Trillas. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4736596.pdf>
- Glosario de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación*. (2021). Razonypalabra.org.mx.
- Gutiérrez Martín, Alfonso. (2004). *Alfabetización digital: Algo más que ratones y teclas*. Gedisa. <http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/3/biblio/3GUTIERREZ-MARTIN-Alfonso-CAP-5-La-alfabetizacion-en-la-era-de-Internet.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill Educación.
- <http://www.razonypalabra.org.mx/comunicarte/2007/febrero.html#:~:text=NTIC%3A%20las%20nuevas%20tecnolog%C3%ADas%20de,la%20informaci%C3%B3n%20y%20canales%20de>
- <https://portal.ucol.mx/dges>. (2014). *El portal de la tesis*. Ucol.mx. https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion_accion.php
- Importancia de las TIC en la educación básica regular* - Educrea. (2012, October). Educrea. <https://educrea.cl/importancia-de-las-tic-en-la-educacion-basica-regular/#:~:text=Estas%20tecnolog%C3%ADas%20permiten%20entrar%20a,las%20%C3%A1reas%20tradicionales%20del%20curr%C3%ADculo>.
- IT, A. (2014). *Cosas de Educación» Juegos educativos para aprender historiaCosas de Educación*. *Cosas de Educación*. <https://www.cosasdeeducacion.es/juegos-educativos-para-aprender-historia/>
- Jesús, E. (2015). *La enseñanza de la historia en cuarto grado*. <https://doi.org/http://200.23.113.51/pdf/21220.pdf>

- La política educativa de México desde una perspectiva regional.* (n.d.). <https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/LaPoliticaEducativaRegional.pdf>
- Las TIC en educación primaria: beneficios y herramientas* - Eres Mamá. (2019, March 31). Eres Mama. <https://eresmama.com/las-tic-en-educacion-primaria-beneficios-y-herramientas/>
- Ligia. (2014). *El desinterés por el aprendizaje de la historia en grupo multigrado.* <https://doi.org/http://200.23.113.51/pdf/30729.pdf>
- Molina, R. (2021). *Evaluación por observación directa.* Curso de Aprendizaje Basado en Proyectos. Dccia.ua.es. http://www.dccia.ua.es/pe18/ABP_espanol/evaluacin_por_observacin_directa.html
- Nieves, C. (2021). *Teoría y praxis en la enseñanza de la historia: Una relación epistemológica.* Educere: Revista Venezolana de Educación, 28, 61–65. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/dcart?info=link&codigo=1165678&orden=38201>
- Orientacionandujar. (2012). *Matemáticas Primaria y ESO. Numeración maya y su calendario ejercicios y guías.* Orientación Andújar - Recursos Educativos. <https://www.orientacionandujar.es/2012/11/17/matematicas-primaria-y-eso-numeracion-maya-y-su-calendario-ejercicios-y-guias/>
- Pantoja Suárez, P. T. (2017). *Enseñar historia, un reto entre la didáctica y la disciplina: reflexión desde la formación de docentes de ciencias sociales en Colombia.* Diálogo Andino, 53, 59–71. <https://doi.org/10.4067/s0719-26812017000200059>
- Que es la Pedagogía Activa.* - Espai Educa. (2018, May 3). Espai Educa. <https://espaieduca.com/index.php/2018/05/03/que-es-la-pedagogia-activa/>
- Qué es un memorama, JuegosFUN.net. (2017). Juegosfun.net. <http://juegosfun.net/que-es-un-memorama/>
- Red de Portales News Detail Page.* (2018). universia. <https://www.universia.net/co/actualidad/vida-universitaria/que-aprendizaje-significativo-1130648.html>

Rodríguez S. (2005). *La investigación acción educativa ¿Qué es? ¿Cómo se hace? Lima Perú Doxa.*

Santisteban, A. (2011) *Conferencia Inaugural y de apertura del II Encuentro Nacional de la Red Colombiana de Grupos de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales. Manizales: Universidad de Caldas.*

Secretaría de Educación Pública. (2015). *TIC para el Maestr@. Educación Básica.* Gob.mx. <https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/tic-para-el-maestr-educacion-basica>

Secretaría de Educación Pública. (2017). *Nuevo Modelo Educativo no permite concesiones políticas, porque lo más importante son los niños y los jóvenes: Nuño Mayer.* Gob.mx. <https://www.gob.mx/sep/articulos/nuevo-modelo-educativo-no-permite-concesiones-politicas-porque-lo-mas-importante-son-los-ninos-y-los-jovenes-nuno-mayer?idiom=es>

Tecnología Educativa 1. (2021). *7- Conclusiones - tecnología Educativa 1.* Google.com. <https://sites.google.com/site/produccionfinal1013/home/7--conclusions>

TEORIA - DESINTERES ESCOLAR. (2021). *1.2 TEORIA - DESINTERES ESCOLAR.* Google.com. <https://sites.google.com/site/desinteresescolar/teoria>

Vidal Ledo, María, & Rivera Michelena, Natacha. (2021). *Investigación-acción. Educación Software DELSOL.* (2019, January 22). *Workshop 【 ¿Qué es y Cómo hacerlo? 】 . Sdelsol.com.* <https://www.sdelsol.com/glosario/workshop/#:~:text=La%20t%C3%A9cnica%20llamada%20workshop%20consiste,tanto%20podr%C3%ADamos%20llamarlo%20taller%20pr%C3%A1ctico.> *Médica Superior, 21(4).* Recuperado de <https://doi.org/>

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1.- Observación	65
Anexo 2.- Preguntas abiertas a los niños.....	66
Anexo 3.- Actividad textos escritos	67
Anexo 4.- Sugerencia de imagenes	68
Anexo 5.- Ejercicio de identificación	69
Anexo 6.- Técnicas mecánicas de la gamificación	70
Anexo 7.- Guía de observación.....	71

Anexo 1

Observación

La principal forma de haber detectado la problemática fue mediante la observación durante el tiempo que estuve dando las prácticas profesionales, la problemática se detecta conforme la maestra estuvo dando sus clases, observando la manera de como daba las clases y la diferencia de como daba la asignatura de historia. De esta forma fue el primer acercamiento a la problemática.

Anexo 2

Preguntas abiertas a los niños

El segundo acercamiento que tuve para acentuar bien la problemática detectada fue con algunos de los niños, haciéndoles preguntas como:

¿la clase de historia siempre se las de esa manera la maestra?

¿la maestra nunca les pone ejemplos como video imágenes para que entiendan mejor?

Etc...

A los niños que les hice estos cuestionamientos me respondían casi siempre similar, que la maestra solo los ponía a leer el libro de texto de historia y solo utilizaban esta herramienta más el cuaderno de apuntes y era todo lo que se utilizaba en esa clase.

Anexo 3
Actividad textos escritos


En este tercer acercamiento aplique una pequeña actividad donde el niño por medio de ilustraciones tenía que imaginarse y escribir lo que la ilustración representaba para él y comenzar a formar una pequeña historia mediante los dibujos.

para que realicen los niños

¡VAMOS A JUGAR!

¿Qué esperamos lograr?

• Que el niño pueda lograr sus propios textos escritos.



Ficha de actividades N°

Datos del niño

♦ Imagino y escribo lo que están haciendo estos amigos.

.....

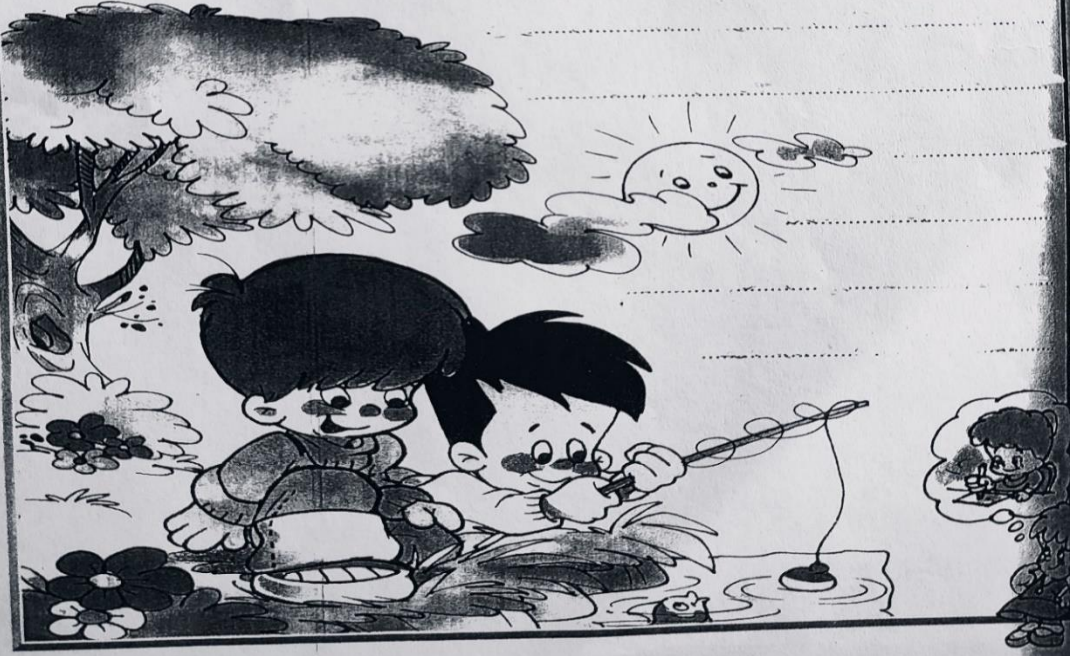
.....

.....

.....

.....

.....



86

Anexo 4

Sugerencia de imágenes

En este acercamiento aplique nuevamente una actividad con ilustraciones para retroalimentar a los niños mediante una actividad con ilustración y que ellos por medio de los dibujos representen los diálogos que para ellos representaran las ilustraciones.


¿Para qué hacer esto? Esto lo hice con la intención de ver como los niños reaccionaban a una manera diferente de trabajar con ayuda de dibujos y haciendo que ellos hicieran su aprendizaje activo tratado de que ellos hicieron las cosas por sí solos y echando a bolar su imaginación crenada la historia de la actividad.

FICHA DE LECTURA N° 4

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

OBSERVO Y CONTESTO:

1. Escribe los diálogos que te sugieran las imágenes.



Paso algo

que pasa

Corriendo y pensando

es ta pensando

buscando y imaginando

buscando

que eres

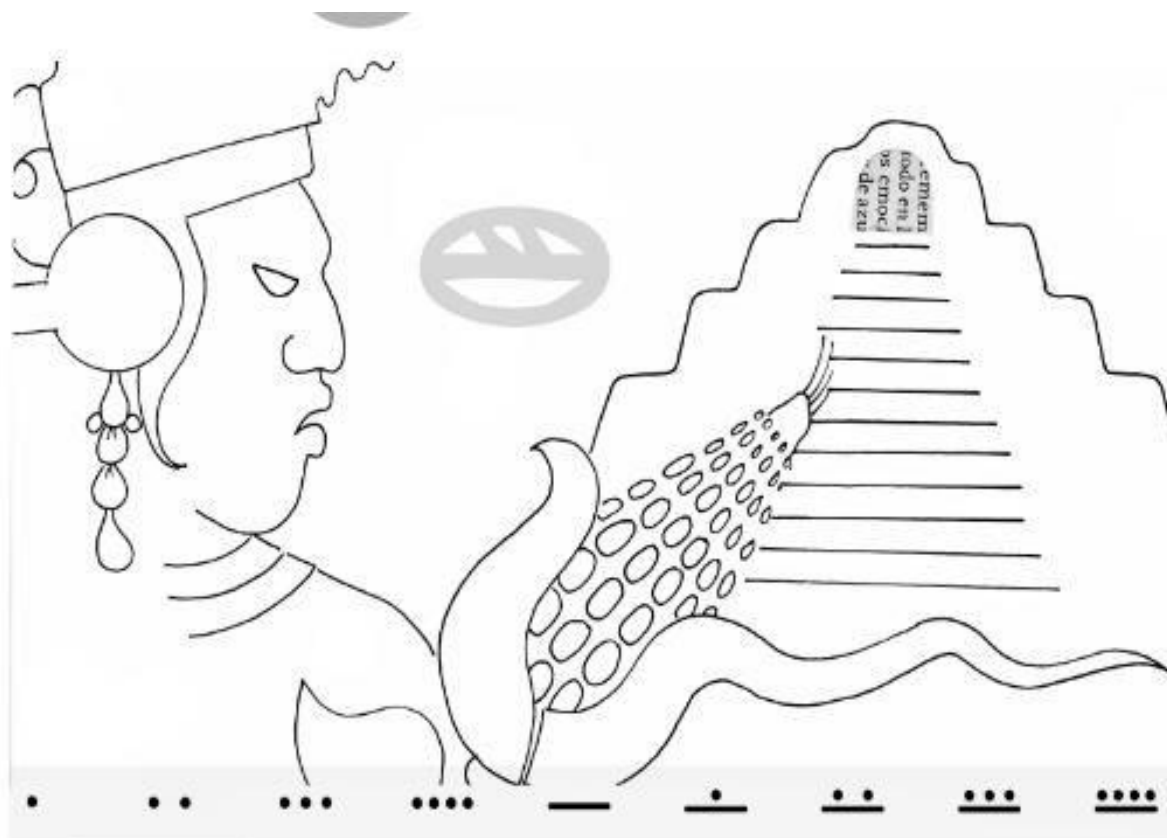
que

estoy por que Felis

Anexo 5

Ejercicio de identificación

Actividad sobre la numeración maya, en esta parte del ejercicio se estaba viendo la numeración maya por ende se estaba viendo una lección sobre la historia prehispánica se aplicó con fines de despertar el interés por la lección ya que muchos de los niños presentaban una actitud intolerante a este tipo de actividades.



Numeración Maya

Anexo 6

Técnicas mecánicas de la gamificación



Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.



Escalado de niveles: se definen una serie de niveles que el usuario debe ir superando para llegar al siguiente.



Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de "colección".



Regalos: bienes que se dan al jugador o jugadores de forma gratuita al conseguir un objetivo.



Clasificaciones: clasificar a los usuarios en función de puntos u objetivos logrados, destacando los mejores en una lista o ranking.



Desafíos: competiciones entre los usuarios, el mejor obtiene los puntos o el premio.



Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

Anexo 7
Guía de observación.

Actitudes y valores					
	No logrado	Inicial	En proceso	Logrado	Observaciones
Es puntual					
Pregunta dudas					
...					
Conocimientos					
Conoce el concepto...					
Sabe aplicarlo					
...					