



Secretaría
de Educación
Gobierno de Puebla

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

Proyecto de desarrollo educativo “Operación Overlord”

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN
PEDAGÓGICA**

Proyecto de desarrollo para obtener el título de:

Licenciado en Pedagogía

Presenta:

Alejandro Castelán García

Teziutlán, Pue; junio 2023.



Secretaría
de Educación
Gobierno de Puebla

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

Proyecto de desarrollo educativo “Operación Overlord”

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN
PEDAGÓGICA**

Proyecto de desarrollo para obtener el título de:

Licenciado en Pedagogía

Presenta:

Alejandro Castelán García

Tutor:

Blanca Norma Ibarra Tepepa

Teziutlán, Pue; junio 2023.

Dictamen



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DEL ESTADO DE PUEBLA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-2023.

Teziutlán, Pue., 05 de Junio de 2023.

C.
Alejandro Castelán García
Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:

Proyecto de Intervención e Innovación

Titulado:

"Proyecto de desarrollo educativo Operación Overlord"

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar un ejemplar en digital rotulado en formato PDF como parte de su expediente al solicitar el examen.



Atentamente
"Educar para Transformar"

Lic. Yunerí Calixto Pérez
Presidente de la Comisión

YCP/sc*

Calle Principal Ignacio Zaragoza No. 19, Barrio de Maxtaco Teziutlán, Pue. C.P. 73840 Tel: (231) 3122302

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	06
CAPÍTULO I	08
Preámbulo	09
1.1 Antecedentes y estado del arte	10
1.2 El objeto de estudio	16
1.3 Diagnostico.....	21
1.4 Alcances del planteamiento del proyecto de intervención.....	31
CAPÍTULO II.....	34
Preámbulo	35
2.1 Teoría del Problema	36
2.1.1 Definición del problema.....	37
2.1.2 Características del problema.....	38
2.1.3 Causas del problema.....	39
2.1.4 Consecuencias del problema	41
2.2 “El problema”: una mirada desde el ámbito de intervención.....	43
2.3 Teoría del campo.....	45
2.4 Fundamento teórico de la intervención.....	49
2.4.1 Fundamento psicológico.....	50
2.4.2 Fundamento pedagógico.....	52
2.4.3 Fundamento didáctico.....	54
2.5 La evaluación en el campo de docencia	56
CAPÍTULO III	61
Preámbulo	62
3.1 Paradigmas de la investigación e intervención (Sociocrítico).....	63
3.2 Enfoque de la investigación	68

3.3 Diseño de la investigación	72
3.4 Técnicas de recopilación de información	78
CAPÍTULO IV	84
Preámbulo	85
4.1 Título. - Operación OVERLORD	86
4.1.1 Los sujetos y el problema de intervención	89
4.1.2 Descripción de la estrategia	92
4.1.3 Plan de evaluación	106
4.2 Análisis de resultados	110
4.2.1 Estrategia y sus actividades.....	118
4.2.2 Materiales y recursos	120
4.2.3 Los instrumentos de evaluación	121
4.2.4 Papel del pedagogo	122
4.2.5 Problemas de los sujetos intervenidos	123
4.3 Balance general de los retos derivados de la intervención	124
CONCLUSIÓN	125
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	130
APÉNDICES.....	138
ANEXOS	187

Introducción

Videojuegos, juegos de mesa, al principio estos pasatiempos parecen ser solamente un espacio de recreación y ocio en el cual las personas conviven entre sí, sea en familia, con amigos e incluso con gente del mundo exterior el juego ha evolucionado y desde épocas antiguas ha pasado a ser una de las mejores invenciones del ser humano, desde el aire libre hasta el tablero y posteriormente a las pantallas de video.

Cuando se le pregunta a cualquier persona que opina acerca del uso de videojuegos y juegos de mesa para la enseñanza de las materias se habla de un proceso complicado, en recursos, y el cual generaría conflicto en los aprendientes, pues el hecho de pensar en llevar estos materiales al salón de clases se consideraría fuera de lugar.

Para ello se realizó la presente investigación en la cual se propuso y desarrollo un proyecto que consistiese en llevar estas mecánicas jugables al aula de clases en la escuela secundaria técnica No 24 con el fin de erradicar el problema investigado, para lo cual se toman en cuenta diferentes aspectos de la investigación, como la indagación acerca del problema estudiado acorde a sus antecedentes, la aplicación de un diagnóstico pedagógico que permite conocer a ciencia cierta la naturaleza del problema que se estudia.

Este proyecto, el cual se divide en cuatro capítulos cada uno aborda un conocimiento pertinente dirigido al desarrollo y aplicación del mismo, en el primero apartado se muestra cómo se conoció el problema, que factores se muestran dentro y fuera del contexto nacional e incluso la manera en que se da el mismo en la institución de estudio, además se establecen los alcances y objetivos a conseguir.

Dentro del siguiente apartado o capítulo, se investiga la teoría más sobresaliente en relación al tema, el cual dirigido a la materia de historia, en su contenido se investiga sobre las causas,

consecuencias y características del problema estudiado, los diferentes enfoques educativos que deben considerarse, psicológico, pedagógico, didáctico, incluyendo la evaluación desde el ámbito de la docencia, de que forma y como se debería dar esta, siempre teniendo en consideración los teóricos necesarios y el plan de estudios en el que se basó.

Para el tercer capítulo o apartado, la investigación cualitativa toma protagonismo y junto con el paradigma utilizado conforman el modelo a seguir durante el desarrollo del proyecto, se muestran las técnicas e instrumentos los cuales sirvieron para la recopilación de la información, necesaria para comprender la problemática a tratar.

Por último, el capítulo cuatro contiene, las estrategias utilizadas durante la aplicación, como se desarrolló esta, la evaluación y sus instrumentos, el estudio de los sujetos intervenidos culminando en la devolución de los resultados.

La educación se encuentra en constante cambio, por lo tanto, es necesario desarrollar nuevas formas de manejar todo proceso implícita en la misma, currículo, orientación, y hacia donde se dirige la presente investigación, el proceso de enseñanza- aprendizaje, el cual marca el cambio general de todo lo que en lo educativo refiere. Por lo tanto, este proyecto de desarrollo educativo se basa en la estrategia de gamificación, trasladando las mecánicas del juego hacia el ambiente del aula con el fin de contrarrestar el problema identificado y generar un cambio, como se mostrará en las siguientes páginas, en el proceso de enseñanza de la materia de historia para alumnos de primer grado de secundaria.

CAPÍTULO

I

En esta presente investigación se llevará a cabo un proyecto para, la innovación de forma pedagógica de la manera en que se enseña la materia de historia en alumnos de primer grado de secundaria, esto en mención con el uso de los videojuegos y de juegos de mesa como recurso didáctico esencial para dicho proceso.

En este primer capítulo se hablará acerca de cómo se ha dado la enseñanza de la historia en los últimos años, como esta se ha venido dando, las problemáticas que ha tenido y del mismo modo la forma en que se trató dicha materia, lo que en ella conlleva desde el papel del docente y los investigadores.

Dividiéndose en segmentos los cuales hablarán de temas como lo son antecedentes y las investigaciones que se han llevado a cabo en los últimos años respecto a la enseñanza de la historia a nivel internacional y nacional, se determinará el objeto de estudio de esta presente investigación, el cómo el pedagogo desde el enfoque docente puede o debe tratar dichos problemas, se analizará el diagnóstico en giro a la materia aplicado en una institución local y se realizará el planteamiento a dicho problema centrando un objetivo general y específicos a base de una pregunta, a continuación todos estos segmentos conforman el primer capítulo de este proyecto de innovación pedagógico.

1.1.- Antecedentes y estado del arte

Antes de adentrarse en los antecedentes respecto a cómo se han impartido la materia de historia durante los últimos años, cabe decir que es de suma importancia conocer, ¿Qué es historia?, según la RAE (2021), historia es “toda narración y exposición de los acontecimientos pasados y dignos de memoria sean públicos o privados”, y en opinión de Brom (2017), considera que la materia o la ciencia de la historia es “una recopilación de información, narrada para que sirva a las futuras generaciones, otorgándoles al ser humano la capacidad de discernir sobre los acontecimientos”, en base a estas breves definiciones conocemos que la materia de historia se centra en conocer todos aquellos acontecimientos del pasado y enseñar este conocimiento para que sea conocido por generaciones futuras.

Pasando al estado del arte, este es una característica principal implementada en la redacción de una investigación, pues en este se exponen las principales ideas y conocimientos acumulados en relación al tema de interés que se han publicado en los últimos años, son investigaciones de tipo documental, es decir, recopiladas de distintos contextos y tiempos en relación, en palabras más simples según Ramírez Gómez (s.f), “es la búsqueda, lectura y análisis de la bibliografía encontrada en relación con un tema que se quiere investigar” (p.01), el estado del arte es exploratorio, descriptivo, pero sobre todo documental, sobre esta característica existen rasgos distintivos que explican en que se basa y según el autor Guevara Patiño (2016), que cita a Uribe (2002), la investigación documental posee las siguientes características:

1. Es una estrategia que sirve a un propósito bien definido: la construcción de nuevo conocimiento.
2. Es una técnica que consiste en revisar qué se ha escrito y publicado sobre el tema o área de la investigación.

3. Es un procedimiento riguroso que se formula lógicamente y que implica el análisis crítico de información relevante, documentación escrita y sus contenidos.

4. Es una actividad científica y, como tal, obedece a procesos inductivos (recolección y sistematización de los datos) y deductivos (interpretación y nueva construcción) enmarcados bajo principios epistemológicos y metodológicos.

Teniendo en cuenta en que consiste el estado del arte y como este nos abre paso al conocimiento previo de un tema, la enseñanza de historia en las instituciones educativas sigue un patrón tradicionalista que afecta a diferentes estados, en especial al contexto urbano, es decir, es un problema que causa atraso con la forma en que se enseña dicha materia, la educación y la forma en que se enseñan los contenidos han sido los mismas que hace años aun cuando estas deben evolucionar. Utilizando la didáctica, en principal la basada en tecnología, los recursos tecnológicos los cuales deben estar a disposición de los docentes o incluso se encuentran presentes en las instituciones, son medianamente utilizados por estos en el momento de impartir su labor, ya sea por ser escasos o por la poca familiarización respecto al uso de estos.

A continuación, se dará conciencia de investigaciones que fueron realizadas por diversos autores a escala nacional e internacional en relación al problema de estudio, dichas investigaciones proporcionaron información valiosa que, acorde al desarrollo del tema de investigación, darán la base para analizar cómo se ha enseñado la materia de historia en el nivel de secundaria durante los últimos años.

Cabe mencionar que la enseñanza de la historia es un proceso llevado a cabo durante la formación de los educandos, pues este se encuentra implícito en la malla curricular. Enseñar dicha materia ha sido un desafío para los docentes tomando en cuenta diferentes perspectivas, sin embargo, existen múltiples factores los cuales causan y afectan el proceso de enseñanza de esta ciencia, como lo es la apatía de los estudiantes por querer aprender, el uso inadecuado de los

recursos, los grupos numerosos y la falta de ubicación temporal y espacial. Ahora bien, tomando en cuenta estos factores y para fundamentar esta investigación y las variables que en ella se presentan, se obtuvieron de manera principal argumentos de autores internacionales los cuales manifiestan lo siguiente.

Pasando a como se ha enseñado la materia de historia en contextos fuera de la República Mexicana se encuentra una investigación realizada por el autor José Monteagudo Fernández (2020), originario de España siendo más específicos proveniente de la universidad de Granada, Monteagudo realizó la investigación acerca de las percepciones y la enseñanza de la historia en nivel de secundaria a través del uso de las TIC, la muestra en la cual realizó la investigación respecto a la enseñanza de la historia fue en la región de Murcia, España, con un número de 467 estudiantes de diferentes instituciones educativas de nivel secundaria aunque es un diseño de investigación cuantitativo y no experimental (Monteagudo, 2020, p.71) , la investigación arroja resultados valiosos para el tema de interés.

De acuerdo con la investigación de Monteagudo, la enseñanza de la historia incluso en un contexto como lo es el país de España se basa en características tradicionalistas, pues en palabras del autor se manifiesta el argumento siguiente:

Se puede afirmar que se trata de una metodología tradicional en la que predomina la explicación del docente en base al manual de la asignatura y en la que, a pesar del empleo de diferentes instrumentos de evaluación, el examen escrito es la principal herramienta para valorar el aprendizaje del alumnado, un aprendizaje que es, en esencia, memorístico (Monteagudo,2020, p.72).

Estas características en opinión de los estudiantes encuestados durante dicha investigación hacen referencia a como la enseñanza no cambia sin importar el contexto, aun cuando los alumnos se encuentren interesados por aprender la materia, la labor docente juega un papel más respecto a

la forma en que se enseña historia, incluso en palabras de Monteagudo (2020) la forma en que la labor docente se desempeña deja en claro cómo es “Sorprende el bajo nivel de uso de documentos históricos, visitas didácticas o trabajos grupales” (p.72). con esto se puede tomar por referencia que incluso en los contextos externos a México la enseñanza de la materia de historia sigue siendo de carácter tradicional, no abarca más allá del uso de los libros de textos, guías, y de estar en salones frente a los pizarrones, las problemáticas que invaden la enseñanza de la historia son diversas, de acuerdo a autores como Molina, Millares, Deusdad, y entre otros, los cuales realizaron una investigación en giro a la materia de historia y la creación de identidades(2017), esta investigación fue aplicada en diversos programas curriculares, libros de texto, instituciones de secundaria obligatoria(p.08), en una muestra de cincuenta y seis profesores de dicha asignatura, a los profesores se les encuestó y en relación a preguntas acerca de si los planes y programas de estudio impartidos en España responden a las necesidades educativas de la materia de historia, la respuesta es negativa (Molina, Millares. Et, al).

Dichos docentes encuestados hablan de crear una materia de historia de carácter cultural, la cual cree una identidad propia y humana y no solo sea necesario la memorización del contenido, con dichas investigaciones, se dio a conocer como es la enseñanza de la historia en nivel internacional y como esta se desenvuelve, pasando ahora a como se da dicha materia a escala nacional es necesario reconocer las presentes investigaciones.

La enseñanza de la historia tiene un fin, pero ya son variados los autores que describen cual es dicho fin, por otro lado, es necesario conocer porque se aprende historia y explicar a los educandos que conocer la historia “permite comprender los problemas sociales, para ubicar y darle importancia a los acontecimientos de la vida diaria, para usar críticamente la información y para convivir con plena conciencia ciudadana.” (Muñiz et al., 2009, p.02).

Ahora bien, como se mencionó anteriormente autores extranjeros como lo es Monteagudo y Molina, nos hablan del tema de interés el cual es como se ha presentado la enseñanza de la materia en los últimos años, uno de los principales problemas que se presentan respecto a la enseñanza de historia, es que los docentes no van más allá de utilizar el libro de texto como principal e incluso único recurso didáctico disponible, este recurso material pasa a ser un recurso esencial al momento de enseñar la materia, pues en ellos se encuentran implícitos los contenidos que deben ser abordados durante el curso, sin embargo, pocos conocen las funciones que este tiene las cuales son:

Función referencial. Traducción de programas, el depositario de los conocimientos que se considera necesario transmitir a futuras generaciones.

Función instrumental. Propuestas de ejercicios y actividades que tienen como objetivo facilitar la memorización de los conocimientos, y así favorecer la adquisición de competencias.

Función ideológica y cultura. Instrumento para la construcción de identidad, cuya tendencia es aculturar, hasta adoctrinar.

Función documental. Proporcionar documentos textuales o icónicos, para desarrollar el espíritu crítico del alumno. (Chopin, 2003, citado en Chapula, 2014, p.11)

Haciendo énfasis en el uso de los libros de texto de Historia y conociendo la función precisa y específica para la que fueron hechos, se debe conocer como ha sido la enseñanza de dicha materia en los últimos años, la investigación realizada por Chapula (2014), se llevó a cabo en una escuela pública de turno matutino ubicada en el Distrito Federal (actual Ciudad de México) centrada en la delegación de Coyoacán, realizo la investigación con observaciones a docentes entre veintisiete y cincuenta años de edad, durante estas observaciones analizo la organización de un grupo, el cual en palabras de Chapula (2014), “Es un grupo integrado por treinta estudiantes,

sentados en sillas individuales. Para observar un video se dio media vuelta a las bancas, pero no hay desplazamiento de mobiliario. La mayoría de las sesiones los estudiantes trabajaron de forma individual, solo en una ocasión se reunieron en equipos para exponer” (p.65).

La forma de trabajo presentada por dicha autora hace mención que la educación no evoluciona, si no que se queda estancada a ser de carácter tradicionalista utilizando poca o nula didáctica en la clase que se imparte, el poco desplazamiento o comunicación entre los educandos que es prioridad en materias de carácter social como lo es historia provoca o forma diversas problemáticas como lo es la apatía por los estudiantes por querer aprender además entre otros aspectos se encuentra la cuestión acerca que algunos docentes menciona Durán (2010) “consideran que el proceso de enseñanza- aprendizaje de esta asignatura radica en que los estudiantes memoricen una gran cantidad de datos o realicen actividades tales como resúmenes, cuestionarios, dictados, etc.” (p.09), esta investigación fue realizada por la autora mexicana Sara Durán Mejía (2010) en una propuesta de intervención respecto a la materia de historia en nivel secundaria, su trabajo fue realizado en la Secundaria diurna No.140 “Nezahualcóyotl “ en el turno matutino, menciona que trabajo con tres docentes los cuales uno de ellos menciona lo siguiente:

Los tiempos son muy cortos en secundaria y es difícil llegar a terminar un tema. También el que los alumnos se sitúen en el espacio-tiempo en relación con los procesos históricos y en vinculación con el presente, esto da como resultado la falta de comprensión de las causales históricas (S. Durán, comunicación personal, 2010, p.51).

De acuerdo con el comentario del docente rescatado de Durán (2010), se hace mención acerca de una problema más, el cual es la falta de tiempo para estudiar un tema concreto, es decir, una hora o dos por semana no bastan para abordar los temas en sí, teniendo en cuenta las suspensiones y otros factores que afectan a la enseñanza de dicha materia, además, la forma de enseñanza que se hace mención en la investigación es de carácter expositivo como se menciona en

una entrevista realizada por la autora a un docente anónimo dice “¿Qué método utilizan dentro del aula a la hora de impartir su clase?, a lo que el docente respondió, Expositiva, intento construir a partir de lo que saben los alumnos, vinculando los contenidos con preguntas que estarán en el examen”(S. Durán, comunicación personal, 2010, p.54).

Según las investigaciones previamente mencionadas se tiene un problema el cual para conocerlo más a fondo será necesario enfocarlo hacia un objeto de estudio.

1.2 Objeto de estudio

De acuerdo con el plan de estudios (1990) implementado en la universidad pedagógica nacional, la carrera de licenciatura pedagogía y su perfil de egreso, el licenciado en pedagogía puede laborar acorde a cinco campos los cuales son; docencia, currículo, comunicación, orientación educativa e investigación. El campo hacia el cual va orientado la presente investigación es el campo de docencia, este se caracteriza por ser el más reconocible en cuanto a las labores donde se puede desempeñar el pedagogo, además de ser el aquel que más campo tiene; puede desempeñarse en todos los niveles educativos y de ejercer en la labor del proceso de enseñanza-aprendizaje, esto quiere decir que, es donde más problemáticas se pueden identificar respecto a dicho proceso.

Por otro lado, cabe mencionar que la presente investigación tiene por objeto de estudio el uso de los videojuegos, así como de los juegos de mesa para lograr la mejora del proceso de enseñanza- aprendizaje, es decir, tanto de la labor del docente como la forma en la que aprende el educando, respecto a la materia de historia en primer grado de secundaria, en palabras del autor Mateo (2020, párr.1):

La enseñanza y el aprendizaje de la historia en educación secundaria no tienen por qué limitarse al uso de libros de texto y a la toma de apuntes por parte de los estudiantes. También debería ser un medio para desarrollar las competencias clave y habilidades transversales del alumnado.

De acuerdo con la cita anterior, esta característica mencionada por Mateo, demuestra que la enseñanza de la historia no debe ser de carácter tradicionalista, es decir, utilizando solamente los recursos didácticos básicos como lo es el libro de texto, pizarrón y la libreta de apuntes, este sistema de enseñanza debe buscar una mejora e innovación, la cual cause un impacto significativo y sea de esta forma más atractiva para los educandos. La enseñanza activa, se encuentra de forma más arraigada a la escuela nueva donde el estudiante es el protagonista de la educación e igual manera es aquel que construye su propio conocimiento, por lo tanto, el uso de estrategias lúdicas como lo es los juegos de mesa, en especial los basados en estrategia pueden ser útiles en diversas formas menciona Mateo (2020) “Hasta la fecha hay poca experiencia con juegos de mesa en la enseñanza. Normalmente su uso está relacionado con el entrenamiento de inteligencia militar y su utilización está extendida en la docencia en academias militares”, dicho autor nos muestra como la didáctica en las instituciones escolares de nivel básico y medio superior es escasa en cuanto a aprendizaje basado en juegos de mesa hablamos, desde el campo de la docencia debe tener en cuenta las características de la escuela nueva por lo tanto es necesario considerar que existen elementos para la enseñanza de las materias como lo es la materia de historia, de acuerdo con esto;

El elemento principal es el alumnado, sobre él es que este proceso está dirigido y por eso es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta. (Bolaños y Molina 1990, citado en Montero, 2017, pág.17).

Desde la pedagogía en el ámbito de docencia, es de suma importancia tomar en cuenta que el maestro es una guía o acompañamiento que proporciona al alumnado las herramientas para la

construcción de su aprendizaje, dichas herramientas van desde información crucial respecto a un tema pero, estas serán eficaces según la forma en la que se enseñe a los educandos, lograr que la enseñanza sea creativa abre un panorama amplio al interés del alumno por querer aprender según López (1989), citado en Montero (2017), “en el juego se aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer”, además en palabras de la misma autora “la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas”, de acuerdo con las palabras de dicha autora la enseñanza mediante el juego, o con el uso de actividades llamativas para los educandos ofrece al docente una facilidad de poder enseñar y que los educandos no demuestren apatía por querer aprender, el juego de mesa como aprendizaje lúdico permite captar la atención de los estudiantes pero el objeto de estudio de la presente investigación no se basa en solo como los juegos de mesa causan un impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje, también es importante reconocer que para innovar la educación se debe dar uso de los recursos tecnológicos en el aula, para ello la segunda característica respecto al objeto de estudio se basa en como los videojuegos pueden ser utilizados para la enseñanza de la materia de historia e primer grado de secundaria, la forma en que desde la docencia estos pueden ser aplicados como recurso didáctico para enseñar los temas implementados en el currículo sobre dicha materia.

Los videojuegos han cambiado el panorama de enseñanza en las instituciones donde se han aplicado, apoyado desde otra estrategia de enseñanza como lo es la gamificación, los videojuegos pueden ser empleados como un recurso didáctico eficaz y que en base al objetivo pedagógico al que se le oriente, este puede ser innovador al momento de impartir una clase, desde el campo docente, los videojuegos en la materia de historia son un recurso que ayuda a que los estudiantes

contextualicen el entorno, se familiaricen con las características de acuerdo a los momentos y tiempos históricos que se estén analizando y al reconocimiento incluso de personajes de relevancia en la historia de la humanidad, menciona López, (2022) “En este tipo de juegos, los elementos patrimoniales son los que proporcionan el marco histórico y fundamentan las claves para identificar y diferenciar los diferentes periodos históricos y civilizaciones en los que se puedan situar los jugadores” (pág. 65).

Una vez se tiene en cuenta como los videojuegos pueden orientar a los estudiantes el contexto histórico que se está estudiando, podemos tomar en consideración que los docentes deben valerse de distintos recursos, de estudiar como aprenden los alumnos, los estilos de aprendizaje por su parte, juegan un papel en la labor docente, puesto que si los recursos no son lo suficientemente llamativos estos generan problemas para las diferentes materias en general, sin embargo, en la materia de historia las problemáticas principales no solo radican en la enseñanza del docente, sino incluso en los estilos de aprendizaje de los educandos, las estrategias didácticas empleadas por el docente que se estudiarán en la presente investigación son respecto a la gamificación, dos estrategias distintas y similares al mismo tiempo las cuales mantienen relación con el juego en general, la gamificación menciona Werbach y Hunter (2012), citado en Flores y Fernández (2009), es el “uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son de juegos” (p.384), similar al estímulo respuesta implementado en la corriente psicológica del conductismo, la gamificación toma estos aspectos como lo es la puntuación o la premiación pero con la característica de que aquí no se castiga a los individuos con una reacción negativa, sino más bien positiva y que sea constructiva para el aprendizaje del educando, en otra mención respecto a dicha estrategia didáctica se encuentra el autor Kapp (2012), citado en Flores y Fernández (2009), “la gamificación consiste en utilizar las mecánicas y dinámicas de los juegos, la estética y

pensamiento de juego (game thinking), para que la gente se involucre, para motivar acciones, estimular el aprendizaje y resolver problemas”, esta estrategia se puede implementar a modo de generar un ambiente que propicie a una sana convivencia y competencia entre el alumnado, los juegos de mesa y los videojuegos generan en los estudiantes este hacer competente por querer ganar, además este proceso motiva a los alumnos a involucrarse en el juego, en el personaje, y en las estrategias a realizar por conseguir la victoria en el juego a tratarse, la sana competencia y convivencia, son dos factores que el docente puede manipular utilizando el juego como estrategia didáctica principal, es labor de este mismo implementar dichas actividades, pues incluyen a los alumnos a realizar labores y del mismo modo comprender los temas que se estén tratando en clases.

Cabe mencionar que, las estrategias que el docente debe de incluir en su labor día a día no deben basarse solamente en la utilización de los recursos didácticos convencionales, pues este debe ir más allá en su didáctica utilizando la pedagogía y por supuesto los recursos tecnológicos (si los hay), que es en la mayoría de las instituciones educativas actualmente este recurso puede utilizarse de forma lúdica, como lo es en el caso de los videojuegos, títulos de esta misma categoría como lo es brain training, the legend of zelda, Super Mario Bros, desarrollan en los estudiantes capacidades cognitivas de ayuda para su vital formación académica pero sobre todo personal, pues en los títulos mencionados encontramos acertijos, control de ojo-mano, los cuales favorecen a las habilidades y mejoramiento de capacidades de los jóvenes en su formación.

Por otro lado, del mismo modo el uso de los videojuegos puede servir no solo como un mecanismo para desarrollar habilidades cognitivas en los educandos, sino, incluso pueden utilizarse como fuente de información, (separando la ficción de la realidad), para ejercer en el alumno un interés sobre un tema determinado, ya sean desde juegos que proporcionen datos curiosos hasta los que serán parte del objeto de esta investigación. Los juegos de carácter histórico

sirven para implementar en el estudiante un conocimiento y que este al mismo tiempo se encuentre atraído por querer aprender e incluso conocer más, ya sea desde ser la base para estudiar un tema hasta ser la fuente de información secundaria este tipo de juegos contribuye al aprendizaje el cual debe ser incluido por parte de los docentes en su labor de día a día.

Dicho todo lo anterior, los juegos de mesa tradicionales, así como los desarrollados para la presente investigación y títulos en videojuegos como lo es la saga de Call of Duty, Medal of Honor, serán el objeto de estudio de este proyecto los cuales deben ser utilizados por los maestros ya sea para la materia de historia como los títulos mencionados, pero también pueden ser implementados por los docentes para diferentes materias o desarrollo de habilidades con el fin de innovar y crear un ambiente de aprendizaje totalmente distinto a lo ya conocido.

1.3 Diagnóstico

La detección de un problema que se quiere investigar requiere de dos aspectos a considerar, los antecedentes o estado del arte acorde al tema de interés, los cuales fundamenten como se ha presentado la problemática durante los últimos años respecto a la educación y el diagnóstico, este segundo fue de suma importancia para conocer y terminar de fundamentar el problema que existe respecto a la enseñanza de la materia de historia en educación secundaria, resulta primordial conocer como es dicho proceso dentro del ámbito educativo para así indagar y realizar una investigación la cual permita obtener resultados favorables acordes al problema.

Cabe mencionar que en palabras de (Ballus et al; 2009), el diagnóstico es un “proceso en el que se analiza la situación del alumno con dificultades en el marco de la escuela y del aula, a fin de proporcionar a los maestros orientaciones e instrumentos que permitan modificar el conflicto manifestado” (pág.49). De acuerdo a lo antes mencionado, se tiene en cuenta que este es un proceso

que analiza al alumno, de acuerdo con el tema de interés esta definición se encuentra en lo correcto, puesto que el problema a tratar mantiene relación con el alumnado dentro de la institución, el diagnóstico es de carácter científico, consta de tres fases según el autor (Buisan y Marín):

La primera fase es la “exploratoria y de planificación, en la cual se realiza un producto de anteproyecto y el proyecto de la investigación, la segunda fase hace referencia a el desarrollo y la evaluación, aquí se obtiene un producto respecto al diagnóstico aplicado, y la tercera fase es acorde a la sistematización de la información y exposición, fase en la cual se sistematiza la información para su interpretación.

Según estas fases es pertinente tomar en cuenta que antes de realizar el diagnóstico que en la presente investigación se realizó, fue necesario verificar aquello que se quería o más bien buscaba conocer, es decir, las problemáticas presentes en la enseñanza de la materia de historia para así percatarse acerca de que es lo que está sucediendo, para ello se tomó en cuenta una planificación acerca del cómo realizar las preguntas pertinentes hacia los educandos, para el docente así como la guía de observación que sería de vital importancia para conocer el contexto y sentar las bases de la problemática presente, posteriormente se realizaron los instrumentos de recopilación de datos los cuales fueron sustanciales para conocer el problema, además es esencial tomar en cuenta que un diagnóstico, presente en la siguiente definición:

Es el conjunto de técnicas y actividades de medición e interpretación cuya finalidad es conocer el estado del desarrollo del estudiante, asimismo consiste en saber cómo se desarrolla el alumnado, su maduración personal en el método escolar, por medio de dicho diagnóstico se hace la comprobación del progreso del alumnado hacia metas educativas establecidas, (Marín y Buisan, 1997, p.215).

De este modo, de acuerdo con la cita anterior se da conciencia acerca de que los instrumentos empleados para el diagnóstico pedagógico, sirven para la medición y por otro lado

la interpretación de los datos teniendo en cuenta que esta es una investigación de carácter cualitativo.

Para complementar lo anteriormente mencionado por los autores, el diagnóstico es el segundo pilar clave de una investigación, puesto que la problemática simplemente no existiría de no ser por comprobarse a través de este y de investigaciones ya previamente realizadas sobre el tema de interés, antecedentes o estado del arte más diagnóstico pedagógico me permitió conocer las problemáticas existentes en la materia de historia.

Cabe mencionar, que el diagnóstico utilizado en este proyecto fue el diagnóstico pedagógico, diagnóstico caracterizado por ser según Trespacios, Vázquez y Bello, como “un instrumento de investigación descriptiva que precisan identificar a priori las preguntas a realizar, las personas seleccionadas en una muestra representativa de la población, especificar las respuestas y determinar el método empleado para recoger la información que se vaya obteniendo” (2005).

El diagnóstico pedagógico debe ser bien descriptivo, clasificatorio, y predictivo, para ser eficiente al momento de ser aplicado en una institución educativa, aula o bien con los mismos padres de familia, según (Ballus et al; 2009) el diagnóstico pedagógico se caracteriza porque “se desarrolla en el interior de una escuela y por lo tanto es necesaria una contextualización”(p.70) además en palabras del mismo autor “se centra en el conocimiento del niño en tanto que el alumno,...trabaja sobre sujetos que están inmersos en una situación de enseñanza-aprendizaje” (71), dicho diagnóstico está centrado más hacia las instituciones educativas que hacia la contextualización externa a la escuela, este presenta los resultados con el fin de encontrar o detectar problemáticas que surjan respecto al tema en sí, el cual en este caso son los problemas encontrados por una parte hacia la enseñanza de la materia de historia, como hacia la apatía por parte de los alumnos por querer aprender dicha materia.

A continuación, se dará a conocer los instrumentos empleados y del mismo modo los resultados que estos arrojaron en las respuestas y datos obtenidos.

Durante el proceso en el que se empleó el diagnóstico se ejecutó (durante un primer momento) una guía de observación (VÉASE APÉNDICE A), la cual permitió conocer cómo se llevaban a cabo las clases en la institución observada, la Escuela Secundaria Técnica #24, con clave 21DST0029Z ubicada en el Barrio de Chignaulingo, en el municipio de Teziutlán, Puebla, permitió acceso a realizar observaciones en diferentes grupos pertenecientes a primero y segundo grado respectivamente, sin embargo el grado seleccionado fue el de primero, el cual demostró momentos y datos útiles, pero antes de mencionarlos cabe decir que la guía de observación se encuentra sustentada al momento de ser empleada para este presente trabajo, como menciona (Medina et al., 2013) “la observación y en concreto la observación de clase permite conocer y actuar sobre los aspectos fundamentales del contexto escolar” (p.70).

De acuerdo a lo anteriormente mencionado por Medina, la observación no es para menos, puesto que permitió recabar datos útiles los cuales sentaron los pilares de la investigación, las problemáticas que captaron mi atención fueron en base a las observaciones realizadas en clase, existen varias problemáticas las cuales arrojaron las observaciones que se realizaron, en primera esta la apatía de los estudiantes, estos cumplen por cumplir, hablando coloquialmente, puesto que no muestran interés por realizar las actividades por querer aprender, sino más bien fue visto que estos las realizaban por el hecho de ser algo que tenían que hacer, aunque existe comunicación docente-alumno, la apatía está presente en dichos educandos, otro factor, el cual interviene tanto en la forma en la que aprenden los estudiantes como en el trabajo del docente y el cual fue observado en dicha institución fue el aspecto de contar con aulas pequeñas para la cantidad de alumnos por salón, según el autor Flores (2009), citado en Cortez y Maira (2019),

La observación es el procedimiento que más se utiliza en la vida cotidiana. Constantemente nos encontramos haciendo uso del sentido de la vista para mirar ordinariamente los acontecimientos que ocurren en el devenir de la existencia. La observación es la forma 'natural' de adquirir conocimiento. Sin embargo, tan solo en contadas ocasiones utilizamos la observación de forma método (p.04)

Acorde a lo anteriormente mencionado, para encontrar el problema en primer lugar fue necesario el uso de guías de observación, no solo de esta acción en sí, esto con el fin de determinar los aspectos o fenómenos a observar y no perder dicho enfoque en el proceso, a esto se le denomina como indagación estructurada la cual menciona el autor Campus y Lule (2012), citados en Cortez y Maira(2019), "se entiende aquella en la que previamente se han definido los elementos específicos que se quieren observar, desagregando en dimensiones el fenómeno en cuestión", con estos aspectos en cuenta se llevaron a cabo diferentes observaciones no participativas y previamente estructuradas en la Escuela Secundaria Técnica No.24, se logró observar en los educandos principalmente apatía por querer aprender, aun cuando estos cumplen con las actividades que les deja el docente y muestran cierta participación los mismos educandos demuestran no estar del todo interesados en la materia de historia, otro aspecto que se observó hace referencia al contexto interno del plantel, el cual demuestra que la escuela no cuenta con proyectores y equipo tecnológico por aula, aunque este se encuentra a disposición de los docentes para ciertas clases no está del todo garantizado el acceso a dicho material.

En referencia a la enseñanza de la historia y del resultado que dejó el diagnóstico aplicado en dicha institución el segundo instrumento utilizado fue el de una entrevista (VÉASE APÉNDICE B), el cual fue estructurado de forma holística y en base a las características que posee el diagnóstico pedagógico de ser explicativo, descriptivo y pronóstico, la entrevista utilizada fue aplicada a una docente de dicho plantel, pero antes de, es necesario conocer cómo funciona esta y

las características, ventajas y desventajas de la misma, la entrevista de acuerdo a Diaz, Turrucó y entre otros autores(2013) la definen como “una conversación que se propone con un fin determinado distinto al simple hecho de conversar”(p.162). Este instrumento fue seleccionado por haber sido de gran utilidad en esta investigación, de carácter cualitativo permite recabar datos de forma más profunda este instrumento toma características de una conversación coloquial, pero tiene un objetivo en específico hacia el cual va centrada.

El instrumento de la entrevista posee diferentes ventajas entre las cuales se encuentran según (Díaz-Bravo et al., 2013)

La entrevista posee un amplio espectro de aplicación, ya que es posible averiguar hechos no observables como pueden ser: significados, motivos, puntos de vista, opiniones, insinuaciones, valoraciones, emociones, etc.

No se somete a limitaciones espacio- temporales: debido a que es posible preguntar por hechos pasados y también por situaciones no planeadas para el futuro.

Posee la posibilidad de centrar el tema, es decir, orientarse hacia un objetivo determinado o centrarse en un tema en específico.

En base a las ventajas que posee la entrevista y como esta se desenvuelve en el momento de realizar una investigación, se realizó una entrevista estructurada a una docente de la Escuela Secundaria Técnica No.24 en relación a la materia de historia la cual cubre esta materia a doce grupos en total siendo los seis que conforman primer grado, y otros seis grupos que conforman el segundo grado de secundaria, durante la conversación y la entrevista realizada a dicha docente se suscitaron ciertas problemáticas las cuales hacen referencia a temas mencionados anteriormente, pues entre los problemas rescatados en primera instancia encontré que de acuerdo al ítem tres del apéndice ya mencionado, la docente afronta el no poder realizar en primer lugar una evaluación de carácter cualitativo a cada uno de los estudiantes, puesto que imparte dicha materia a

aproximadamente más de 400 estudiantes que conforman los grupos a los que da clase, siendo el primer problema del que me hizo mención la gran cantidad de alumnos y el ser solo una maestra para dicha materia cubriendo a tantos estudiantes, otro problema mencionado fue respecto al ítem cuatro del mismo anexo en el cual recalca que un problema grande que posee es la cantidad de estudiantes y el poco personal para tal materia, otro problema es la distracción y apatía de los educandos por querer aprender sobre la materia.

Siendo este el principal problema de dicha investigación la maestra trata de hacer que aun con los pocos recursos didácticos que se tienen, hacer una clase llamativa para los estudiantes y que despierte en ellos un interés por querer aprender. Otra característica sobre dicho problema menciona la maestra entrevistada de acuerdo a los ítems nueve y diez respectivamente es nuevamente mencionado el hecho de que los recursos didácticos y tecnológicos platica la docente no son suficientes ni mucho menos eficaces para una clase innovadora, pues estos se encuentran (de forma escasa) y es necesario tramitarlos con anticipación, además el no poderle proporcionar a los educandos material para actividades lúdicas, puesto que la cantidad de alumnos para una sola docente es demasiada.

En dicha entrevista se abordaron preguntas de carácter explicativo como lo es el ítem dos en el cual menciona las diferentes estrategias que ha utilizado la docente en el momento de impartir sus clases, en estas estrategias menciona la maestra se encuentra la gamificación, realiza un encuadre donde por cada actividad entregada suma una estrella, si el alumno adquiere todas las estrellas o la mayor cantidad de estas es acreedor a puntos sobre su promedio o en una evaluación. Otra estrategia frecuentemente utilizada comenta la docente es el aprendizaje cooperativo, en equipos, la mayor parte del tiempo ya sea para realizar un proyecto, exposición u otro trabajo este

es realizado entre varios compañeros del alumnado. Esto según la maestra para fortalecer la comunicación e interacción de los educandos.

Entre estas preguntas de carácter explicativo la maestra explico cuáles son los recursos que utiliza para impartir sus clases y del mismo modo como da solución a ciertos problemas dentro de la misma, explicando y describiendo que el recurso más utilizado es el libro de texto como principal fuente de información, el pizarrón y de en cierto momento imágenes referentes a los temas o contenidos a abordar, siendo estos los más utilizados por el momento en el que no se pueden conseguir un proyector o recurso tecnológico a falta de tiempo, de acuerdo al ítem seis de dicho anexo, la docente menciona el tener que utilizar estímulo-respuesta para mantener el control en los estudiantes bajando puntos si estos tienen un comportamiento inadecuado, así como premiando a quienes realizan las actividades, recoge teléfonos celulares para evitar las distracciones entre otras soluciones.

La entrevista no solamente proporciono información valiosa en lo que hace referencia la forma de enseñar la materia de historia, sino que incluso a la manera en que se podría enseñar esta, de acuerdo al cómo debería ser, en preguntas de carácter pronosticativo como lo es el ítems siete, ocho y diez de la entrevista, hace mención que la historia podría enseñarse de mejor manera si se incluyera la tecnología, y si los recursos tecnológicos fuesen bastos para todos los grupos, además que el hacer llamativa una clase funciona para que los estudiantes comprendan mejor la materia como lo menciona la pregunta del ítem diez la maestra menciona que “cualquier recurso utilizado de una forma adecuada y con un objetivo pedagógico orientado a la educación es eficaz (comunicación personal)”. Respecto a la entrevista realizada se puede rescatar que muchas veces no es solo la forma en que se enseña historia, sino más bien de las variables que en dicho proceso interfieren como es, el no contar con recursos suficientes, la gran cantidad de alumnos, la apatía

de estos mismos, pero para comparar opiniones se utilizaron otros dos instrumentos de diagnóstico en giro a esta investigación.

El siguiente instrumento a utilizar fue un cuestionario (VÉASE APÉNDICE C), dirigido a los estudiantes de segundo grado de nivel secundaria, en primer lugar el cuestionario es por definición, según la investigación de Salazar(s.f) citada en Captcha Challenge, (s. f.) “un instrumento estandarizado que empleamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas, fundamentalmente, las que se llevaron a cabo con metodologías de encuestas”(p.09), aunque se utilizaron las preguntas abiertas como cerradas la primer herramienta fue aplicada a estudiantes de segundo grado.

Se realizaron preguntas de respuestas abiertas, y los resultados que arrojaron fueron según los alumnos la materia de historia es en su mayoría del gusto de los educandos, puesto que la docente que les imparte dicha materia con entusiasmo y los motiva a querer aprender, sin embargo, los contenidos y la misma forma en que se enseñan son aquellos que generan la apatía por centrarse en lo que se les enseña, de acuerdo a los ítems dos y tres de dicho anexo se redactó en las respuestas que estos prefieren temas que aborden los acontecimientos bélicos, como lo es la primera y segunda guerra mundial, la guerra fría, revoluciones entre otros, estos contenidos son los denominados llamativos en los resultados obtenidos, la narración en el ítem tres fue la principal forma en la que según los jóvenes les han sido relatadas tales historias.

Por otro lado, y con base en los ítems cuatro y cinco del cuestionario, la forma en la que se les ha enseñado la materia de historia ha sido la misma, utilizando principalmente cuaderno de apuntes y como única fuente de información el libro de texto, realizando resúmenes, esquemas, exposiciones, llenando cuadros, etc. Dichos ítems según las características anteriormente mencionadas del diagnóstico pedagógico hacen referencia a el carácter descriptivo y explicativo

respectivamente, como se les ha enseñado y como se les enseña la materia de historia, sin embargo el instrumento aplicado no solamente muestra aquello que es y cómo fue, sino que incluso el cómo debería ser, con base en los ítems ocho, nueve y diez del cuestionario los alumnos cuestionados redactaron que les gustaría aprender historia mediante juegos.

El ultimo instrumento aplicado fue una encuesta (VÉASE APÉNDICE D), según Briceño (s.f),”la encuesta es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como la relación de variables, tras la recogida sistemática de información según el diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información establecida”, la encuesta aplicada, la cual fue de carácter cuantitativo, se aplicó a jóvenes de primero de secundaria, a cuarenta jóvenes en total, de acuerdo a ella, en el ítem uno mencionaba que a más del 50% a veces les gusta la materia de historia y según la pregunta numero dos el 95% prefiere conocer más acerca de los acontecimientos bélicos que azotaron la historia global, estas descripciones muestran que algo se encuentra sucediendo en la enseñanza de estos educandos.

Cabe mencionar, que la encuesta aplicada cumplió con la característica de ser pronóstico, puesto que en referencia a los ítems cuatro a siete, los jóvenes mencionan que los videojuegos e incluso los juegos de mesa podrían facilitar la comprensión y harían llamativa dicha clase, donde según ellos aprenderían mejor utilizando recursos como lo es el uso de consolas, y dinámicas las cuales propicien una interacción entre ellos con la materia. De acuerdo a lo analizado en el diagnóstico pedagógico aplicado, el problema principal de la presente investigación es la aptitud por parte de los estudiantes al aprender y comprender los hechos históricos, para ello a continuación se presentarán cuáles serán los alcances de este proyecto de intervención en referencia a la innovación de la enseñanza hacia la materia de historia en alumnos de secundaria.

1.4. Alcances del planteamiento del proyecto de intervención

Una vez teniendo en cuenta como se ha dado la enseñanza de la historia, así del como los estudiantes han aprendido dicha materia, basándose en los recursos didácticos básicos como el libro de texto, pizarrón y libreta, es importante considerar que los problemas que causan dichas acciones es la apatía por parte de los alumnos respecto al querer aprender, principal problema que radica en la presente investigación, los alcances de este proyecto es buscar una forma de enseñanza innovadora para la materia de historia, la cual cause un impacto significativo en los educandos por querer aprender, conocer más y valorar la materia anteriormente mencionada, por lo tanto la pregunta seria:

¿Cómo contrarrestar la apatía en los aprendientes de primer grado de secundaria por querer comprender la materia de historia?

La pregunta abre el camino hacia el objetivo general de la presente investigación, el cual es:

Consolidar en los alumnos de primer grado de secundaria un interés, comprensión e interpretación de los hechos históricos por medio de la interacción mediante el uso de la estrategia de gamificación.

Siendo este el objetivo general de la presente investigación este desemboca en los siguientes objetivos específicos los cuales sentaran la base del proyecto, estos son:

Identificar como se ha dado la enseñanza respecto a la materia de historia en los últimos años y en la actualidad.

Diseñar estrategias didácticas de carácter gamificador con base en el uso de videojuegos y juegos de mesa para la enseñanza de la materia de historia.

Aplicar las estrategias basadas en gamificación en los alumnos de primer grado de secundaria.

Evaluar si las estrategias diseñadas despiertan un interés, comprensión de interpretación de los hechos históricos en los educandos de primer grado de secundaria.

De este modo en base al objetivo general y específicos es como se ha determinado diseñar este proyecto para la innovación referente al proceso de enseñanza aprendizaje hacia la materia de historia, en los alumnos de secundaria utilizando la gamificación mediante los videojuegos y juegos de mesa. Aprender historia, no solo tiene que ver con acreditar la materia según el programa curricular establecido para secundaria, sino más bien más allá de eso, la apatía de los estudiantes por querer aprender esta materia es el principal problema del presente proyecto, sin embargo, la justificación respecto al porque se debe contrarrestar tal fenómeno, es la siguiente.

La enseñanza de la historia como se analizó en las investigaciones realizadas a nivel internacional y nacional han dado las pautas para demostrar que esta ha sido de carácter tradicional a lo largo de los últimos años, recurriendo a los libros de texto como única fuente, enfocando la materia solamente a la memorización de los contenidos, proporcionando poca información y trabajos poco o nada llamativos para los alumnos, el bajo uso de las tecnologías como recurso didáctico para poder complementar su labor. Sin embargo, es necesario innovar la forma en que se enseña esta materia, puesto que la enseñanza de esta propicia por qué se debe de aprender historia, según Tarsilla (2022), “se debe aprender historia porque esta nos permite conocer con

certeza y profundidad el camino y la experiencia que otros ya han experimentado, ayudándonos a entender, comprender y no equivocarnos como seres humanos”

Además, el desarrollo de la presente investigación se encuentra basado en el objetivo del enfoque de “exploración y comprensión del mundo natural y social”, nos dice:

El educando identifica una variedad de fenómenos del mundo natural y social, lee acerca de ellos, se informa en distintas fuentes, indaga aplicando principios del escepticismo informado, formula preguntas de complejidad creciente, realiza análisis y experimentos. Sistematiza sus hallazgos, construye respuestas a sus preguntas y emplea modelos para representar los fenómenos. Comprende la relevancia de las ciencias naturales y sociales (p.23)

Siendo así la principal justificación en relación a la presente investigación sobre la enseñanza de la materia de historia, sin embargo, la relevancia social que posee el proyecto es precisamente despertar un interés en el alumnado por aprender, utilizando una metodología basada en la estrategia de gamificación conforme al uso de videojuegos y juegos de mesa que impactan en la sociedad al ser un método innovador de enseñanza más allá de las tecnologías plasmando la mecánica de estos juegos al entorno educativo formal tomando en consideración a los teóricos pertinentes sustentantes del presente proyecto.

De esta forma el impacto que se busca alcanzar es concebir el interés en el alumnado por aprender historia y al mismo tiempo desarrollar estrategias para la enseñanza de la materia de forma innovadora.

CAPÍTULO

II

Durante este segundo capítulo se abordarán los temas en relación al problema principal de interés el cual es el desinterés por parte de los educandos por aprender la materia de historia, esto partiendo desde enfoques teórico, pedagógicos, didácticos y psicológicos en relación al fenómeno, tomando en cuenta la definición del problema, las causas, consecuencias y características de dicho tema.

Además, se abordará el problema desde la mirada del ámbito de intervención, el cual es la educación básica en nivel de secundaria, de acuerdo al plan y programa de estudios 2017, que se encuentra vigente, del mismo modo se visualizara tal asunto con base en el ámbito de intervención el cual es la institución donde se realizó y aplico el diagnostico.

Por otra parte, se tomaran en cuenta los argumentos necesarios y sustentos teóricos que fundamenten el tema de investigación para mantener relación y conocer, como desde las perspectivas del docente se puede abordar y conocer tal asunto, como se mencionó anteriormente con los fundamentos teóricos de carácter psicológico siendo el constructivismo su base, el pedagógico, demostrando como han aprendido los estudiantes historia en la institución y el didáctico el cual propondrá ideas que sienten una innovación hacia como debería ser la enseñanza de la materia.

Por último, se abordará desde el enfoque docente como se lleva a cabo un proceso de evaluación que cumpla con todos los requisitos y que apoye con ideas teóricas, así como el conocer en qué consisten los instrumentos de evaluación y como deben ser aplicados.

2.1 Teoría del problema

La forma en la que se ha venido dando la enseñanza de la materia de historia en educación secundaria, como se demostró en el capítulo anterior ha sido de carácter tradicional y posee poca o nula innovación en torno a la evolución que esta debería de poseer, esto es generado por una serie de problemáticas, las cuales propician que los estudiantes o educandos no adquieran las habilidades necesarias como lo es el carácter crítico, la comprensión de los hechos históricos, y del mismo modo como estos sirven para entender el pasado, a modo de mejorar el presente y el futuro.

Sin embargo, existe un problema el cual es el principal interés respecto a este proyecto, dicho problema es la apatía por parte del alumnado, o desinterés por la materia de historia, para ello es necesario tener en cuenta que se abordarán desde sustentos teóricos, lo cuales fundamenten como se desenvuelve dicho asunto en la educación secundaria, basándose en un subíndice el cual hará relación a los siguientes puntos:

2.1.1 Definición del problema

2.1.2 Características del problema

2.1.3 Causas del problema

2.1.4 Consecuencias del problema

Dichos puntos serán abordados desde las perspectivas de diferentes autores los cuales, han sido parte fundamental para conocer cómo es que se ha dado y en que consiste el problema de esta investigación.

2.1.1 Definición del problema

Partiendo desde la raíz acerca de cómo se ha dado el problema, es de suma importancia conocer que es, y en que consiste la apatía por parte del alumnado, este fenómeno ha sido tendencia en los últimos años, puesto que aun cuando la educación debe encontrarse en evolución existe el rigor en los alumnos por negarse a aprender cierta materia, este en palabras de, De Oca (et.al)

Una de las tendencias que se observan con frecuencia en la sociedad moderna es la falta de motivación personal, a lo cual se le ha llamado apatía, cuya incidencia se extiende a los ámbitos más diversos y a diferentes etapas vitales (p.327).

Dichos autores también hacen mención acerca de que en este sentido este es uno de los problemas más frecuentes entre los adolescentes siendo el desinterés por participar en las actividades conjuntas, así como la reducción de sus interacciones sociales, lo que afecta considerablemente su forma de vida (Passarotto, 2012, citado en, De Oca et al., p.327), con estas definiciones tenemos consciencia acerca de que el desinterés por parte del alumnado por querer aprender es una etapa que aparece más precisamente en la adolescencia, reduciendo sus interacciones entre compañeros, alumnos, etc.

En la antigüedad los filósofos griegos definían a tal concepto como apatheia y lo consideraban como un estado del espíritu consistente en la indiferencia emocional ante los avatares de la existencia, de acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española (2001), la apatía o apatheia es considerada como la “ausencia de las pasiones, emociones, sentimientos o enfermedad” y en conjunto con el autor Abbagnano (2004), citado en De Oca et al(2014) “la apatía es definida como la impassibilidad del ánimo y la dejadez, indolencia, falta de vigor o energía” (p.327), con base en las opiniones y definiciones que realizan los autores podemos verificar que la apatía es una ausencia de actitud por querer realizar tanto las actividades o tareas, como la

interacción por querer aprender, llevando tales conceptos al tema de intereses podemos definir que la apatía es la ausencia de interés por aprender historia.

El concepto se acuñó por primera vez tras la primera guerra mundial indican los autores Cabrera, Peral y Barajas (2012), citados en el documento anteriormente mencionado, los cuales la caracterizaban como un entumecimiento de emociones e indiferencia hacia la interacción social normal, tras esta aceptación los autores hacen mención acerca de que esta se comenzó a estudiar desde diversas perspectivas, fundamentalmente siendo la neuropsiquiátrica, la clínica las cuales definieron a tal asunto como un síntoma presente en la depresión, el cual se caracteriza por la pérdida de motivación no debida de la inteligencia, la emoción o el nivel de conciencia (American Psychiatric Association, 2002; Organización Mundial de la Salud, 1992, citado en De Oca et al. 2014), una vez teniendo en cuenta que la apatía, siendo el problema central de la investigación, es la falta de motivación o parte de la depresión por parte del alumnado, la cual genera poca o nada interacción con el mundo social en el que viven, es necesario conocer cuáles son las características de la misma, como es que la apatía se desenvuelve en los educandos, es decir aquello que la caracteriza.

2.1.2 Características del problema

Visto desde el punto anterior, es evidente conocer cómo se caracteriza la apatía en los estudiantes, aquellos puntos clave respecto a los cuales se centra el fenómeno, autores como lo son Levy, Cummings y Fairbanks (1998), citados en De Oca et al. (2014), indican que entre sus características “se encuentra la reducción cuantitativa de los comportamientos voluntarios, los cuales consisten en un déficit emocional cognitivo que pueden surgir y revertirse a partir de estímulos internos (auto activación) o externos (hetero activación).

Las opiniones dan pautas a conocer cómo es que la apatía se caracteriza, dicho fenómeno es el principal problema de esta investigación, el cual se encuentra presente en los jóvenes de secundaria, puesto que son mayoría, los cuales presentan cierto grado de desinterés por querer aprender o comprender la materia, esto ya sea por causas internas o externas.

Como se mencionó en las cita anterior, este fenómeno provoca una reducción de los comportamientos, principalmente en los emocionales, al ser un grado de transición entre la etapa de pubertad y adolescencia en el nivel de secundaria contribuyen diversos factores los cuales abren puertas a más problemáticas en general, la apatía se caracteriza por ser un síndrome de comportamiento ya lo mencionaban los autores, puesto que en ocasiones este se revela acorde a su desenvolvimiento en habilidades cognitivas o incluso en la forma en que interactúan con sus compañeros.

A continuación, se dará conciencia de cuáles son las causas que, en relación a la materia de historia generan apatía y desinterés por parte del alumnado al momento de aprender o adquirir conocimientos sobre dicha asignatura.

2.1.3 Causas del problema

La apatía o desinterés por parte de los estudiantes se da por diferentes factores, esta puede ser vista en las acciones que realizan en su día a día, la forma en la que trabajan e incluso cuando interactúan entre sí, ya en el capítulo uno de la presente investigación se hizo mención acerca de cómo se ha dado la enseñanza de la materia de historia en los últimos años, en la actualidad, y en la comunidad estudiantil estudiada, sin embargo, es necesario conocer aquellos factores que intervienen y general el principal problema de interés, los cuales son las razones que generan que

los estudiantes no se sientan atraídos del todo por aprender historia, y mucho menos comprendan y valoren los hechos históricos vistos en dicha asignatura.

Como es bien sabido, el educando aprende por su propia naturaleza, es decir, es curioso acorde a la etapa en la que se encuentra, siempre aprendiendo algo nuevo lo cual capte su atención y le sea de su mismo interés, en palabras de Muñoz (2014), “El individuo tiene una necesidad innata por aprender; desde temprana edad se interesa por lo nuevo, lo llamativo, lo visual” (p.45).

La atención del educando va a darse acorde a aquello que se encuentre en su entorno o en su alrededor puesto que de lo contrario esto generaría un desinterés total del alumno por querer aprender, según la autora antes mencionada, nos redacta lo siguiente:

Un ambiente que no ofrece nada atractivo, sin porqués, sin justificación, no es nada alarmante en la vida del niño y si no es útil para él, no puede sentirse atraído por algo que no le funciona, no claro, ni entendible a su corta edad, de allí surge el desinterés y la apatía por conocer o involucrarse en actividades ajenas a sus inquietudes e intereses. (Muñoz, 2014, p.45).

Las causas para generar apatía en los alumnos son variadas en sí, el primer concepto es definido por ser un problema que causa en los estudiantes una conducta de poca interacción social, sea esta por la falta de innovación que ven hacia la materia de historia como lo es en este caso, o bien en aspectos de su vida cotidiana, menciona nuevamente Muñoz (2014):

Hablar del desinterés es no contar con elementos que despierten curiosidad por los fenómenos u objetos de estudio; el currículum al abordar temas de la historia en la escuela pretende que sean temas de interés para los alumnos y éstos van adquiriendo el conocimiento de acuerdo a su edad y su entorno inmediato (p.45).

El alumno en educación secundaria como se demostró en el capítulo anterior, posee cierto interés por los acontecimientos históricos en principal acerca de aquellos que narran sucesos

bélicos, sean estos desde la antigüedad hasta los más contemporáneos, sin embargo, la aplicación del currículo en las instituciones educativas es aquel principal factor que interviene en la apatía de los educandos por conocer los acontecimientos del pasado.

La labor del docente se basa en dos herramientas esenciales, la primera es el programa curricular, aquellos contenidos inmersos en la educación los cuales deben ser enseñados en los educandos durante su formación académica, el segundo es la misma planeación del docente, aquel instrumento en el cual se encuentra la didáctica de este mismo, es decir, el modo en que abordará dichos contenidos marcados en el plan curricular, siendo así una causa más la cual genera controversia hacia la forma en que los estudiantes aprenden historia, Muñoz (2014) menciona que “El desinterés de los niños por el aprendizaje de la historia, al igual que las otras asignaturas, se debe a la contradicción que hay entre el currículum oficial, escrito, normativo y el currículo real, vivido”(p.45), esta idea por parte de la autora sienta la base en como realmente debería ser la enseñanza de la historia, generada por diversas formas de enseñar dicha asignatura, creativa, tradicional, con o sin recursos, existen diferentes factores los cuales generan en los educandos una apatía al momento de querer aprender, siendo la poca innovación o lo llamativo hacia la materia, variables que dejan en los estudiantes consecuencias, las cuales pueden o no ser reversibles según sea la forma en que se enseñe historia en los alumnos de secundaria.

2.1.4 Consecuencias del problema

El interés por aprender historia no ha sido del agrado de todos los alumnos, muchos de ellos demuestran apatía por comprender, esto ya sea por la enseñanza tradicional con la que se ha venido dando dicha materia, puesto que la mayor parte del tiempo consistía en la memorización como principal factor de aprendizaje, fechas, personajes, lugares, eran los objetos de estudio

esenciales durante este proceso, pero las consecuencias que abordan el no estudiar tal contenido curricular abarcan diversos aspectos.

Menciona Otero (2022), la enseñanza de la historia es “la edificación de quienes somos y como hemos llegado hasta y como hemos llegado hasta nuestros días; enterarme de cuales fueron los sacrificios, injusticias y logros que directa o indirectamente afectan en la sociedad actual”. Esto deja en claro que el no aprender historia seria no conocer el pasado acerca de cualquier aspecto en general, medicina, política, economía, todas las ramas y ciencias poseen sus antecedentes los cuales permiten a los educandos traspasar las barreras del tiempo y el espacio y comprender su pasado, para así mejorar en el presente y su futuro.

No aprender historia, es razón de condenar al educando a no conocer sobre su pasado, su cultura, costumbre e incluso a el mismo, de acuerdo con la investigadora Redacción (R.) y Luna sostiene que,

Es importante estudiar historia, pues esta no solo nos enseña cosas del pasado, sino que nos presenta hechos del pasado con un carácter prospectivo, es decir, con una mirada hacia el presente y sobre todo hacia el futuro. La historia permite que conozcamos el pasado para entender el presente y proyectarnos al futuro con lecciones aprendidas y retos por lograr. Así, los estudiantes toman conciencia de que los procesos del pasado y del presente se relacionan entre sí y asumen que son sujetos históricos, es decir, que comprendan que somos producto de un pasado, pero, a la vez, que estamos construyendo, desde el presente, nuestro futuro. Entender de dónde venimos y hacia donde vamos ayudara a que se formen y consoliden las identidades y comprendan la diversidad. (comunicación personal, 2016).

Dicho de este modo el no aprender historia comprendería una serie de consecuencias en el educando como lo es, el no adquirir la serie de habilidades y conocimientos mencionados por la investigadora como primer ejemplo, para conocer el sustento es necesario comprender el

problema, los objetivos y propósitos de la materia en el ámbito educativo acordes al programa de estudios implementado en educación secundaria el cual es el perteneciente al año 2017.

A continuación, se hace mención de como el programa de estudios entiende el problema existente en el ámbito educativo de nivel secundaria, este acorde a los objetivos y al perfil de egreso de dicho grado.

2.2 El problema, una mirada desde el ámbito de intervención

De acuerdo al plan de estudios (2017), el cual sigue vigente en actualmente en la institución donde se realizó la presente investigación la materia de historia se encuentra en el ámbito de “Exploración y comprensión del mundo natural y social”, acorde a dicho ámbito se tomó en cuenta los dos perfiles de egreso que posee el alumno respecto al ámbito establecido, el primero es que al término de la educación primaria el alumno;

Reconoce algunos fenómenos naturales y sociales que le generan curiosidad y necesidad de responder preguntas. Los explora mediante la indagación, el análisis y la experimentación. Se familiariza con algunas representaciones y modelos (por ejemplo, mapas, esquemas y líneas del tiempo). (Aprendizajes Clave, 2017, p. 22),

Para la investigación realizada en el nivel de secundaria, más en concreto, en primer grado, es necesario tomar en cuenta el perfil de egreso del nivel primaria, las características y habilidades que ha adquirido el educando en su formación inicial, relacionado con los conocimientos de cuarto, quinto y sexto grado, el problema, el cual es la apatía y el desinterés por parte de los alumnos genera que estos mismos no logren adquirir dichas destrezas al momento de indagar o familiarizarse con fuentes, en este caso históricas, el segundo perfil de egreso, el cual es más allegado al presente proyecto es el de educación secundaria, el cual nos dice que el alumno;

Identifica una variedad de fenómenos del mundo natural y social, lee acerca de ellos, se informa en distintas fuentes, indaga aplicando principios del escepticismo informado, formula preguntas de complejidad creciente, realiza análisis y experimentos. Sistematiza sus hallazgos, construye respuestas a sus preguntas y emplea modelos para representar los fenómenos. Comprende la relevancia de las ciencias naturales y sociales. (Aprendizajes Clave, 2017, p.23).

El programa de estudios aplicado al nivel educativo estipula que los alumnos deben leer e informarse, en este caso acerca de los hechos históricos que se analizan durante su proceso formativo, sin embargo, el desinterés de los educandos por querer aprender ha generado que dichos contenidos no sean abordados de tal manera, y que los propósitos de dicha materia poco se aborden. Anteriormente se mencionaba en la sección del diagnóstico, como la enseñanza ha sido aun de carácter tradicional, y como los libros de texto son el recurso didáctico, si no es el que principal más utilizado para tal proceso de enseñanza aprendizaje. Retomando de nuevo el plan de estudios 2017, la educación y enseñanza de dicha materia en nivel secundaria debe cumplir con los siguientes propósitos;

Comprender en que consiste la disciplina histórica y como se construye el conocimiento histórico para tener una formación humanística integral.

Ubicar en el tiempo y espacio los principales procesos de la historia de México y el mundo para explicar cambios, permanencias, simultaneidad de distintos acontecimientos.

Analizar fuentes históricas para argumentar y contrastar diferentes versiones de un mismo acontecimiento histórico.

Investigar las causas de diferentes problemas de México y el mundo para argumentar su carácter complejo y dinámico.

Valorar el patrimonio natural y cultural para reconocer la importancia de su cuidado y preservación para las futuras generaciones (Aprendizajes Clave, 2017, p.384).

Dicho problema de desinterés por parte del alumnado, debe considerarse con base en los propósitos anteriormente mencionados, puesto que en referencia a ellos es como debe tratarse tal fenómeno, la enseñanza de la historia debe dejar de ser de carácter tradicional, cumpliendo los puntos que estipula el programa curricular así como el perfil de egreso mencionado en el mismo, en educación secundaria se establecen las unidades de construcción del aprendizaje (UCA), en las cuales los alumnos deben de profundizar su estudio hacia el tema utilizando diversas fuentes y estilos de aprendizaje.

El problema, desde la perspectiva del plan de estudios 2017, es en giro a que debe fortalecerse ese interés por querer conocer y comprender los hechos históricos, en base al currículo y la didáctica presentada en las clases es la forma en la cual se puede despertar un interés en los educandos por querer aprender historia, y de este mismo modo adquirir las habilidades o cumplir con los propósitos que dicha materia marca, de este modo es como se orienta el problema según el programa de estudios del nivel secundaria, a continuación se marcaran las pautas, según el problema entendido desde el campo de investigación, es decir, desde la labor docente.

2.3 Teoría del Campo

La licenciatura en pedagogía cuenta o se divide en diferentes campos de investigación sobre los cuales el pedagogo puede actuar, encontrándose estos relacionados a múltiples aspectos de la educación tales como el currículo, la orientación educativa, comunicación y docencia, estos con sus respectivas características hacia las cuales van orientadas, este ultimo campo fue seleccionado acorde a las características del problema que aun cuando este puede abarcarse de manera general se delimito hacia la materia de interés la cual es historia en primer grado de secundaria.

El campo de docencia seleccionado para este proyecto toma en cuenta como el maestro se desenvuelve en su labor, hasta la forma en que el educando va a aprender, de este modo el problema de desinterés hacia la materia de historia dicho fenómeno educativo ha presentado una serie de consecuencias las cuales interfieren con el proceso formativo de los alumnos, sin embargo, este principalmente es causado por una enseñanza tradicional sobre tal materia.

La docencia, es todo un reto, y este papel de profesor ha cambiado conforme pasan los años, por innovaciones en los programas de estudio, evolución de las tecnologías, incluso la manera en la que aprenden los educandos, en la materia de historia, la docencia dio un giro total sobre la enseñanza de tal materia, menciona Arias (s.f), “para la educación del siglo XXI se requieren docentes que entiendan sobre procesos de comunicación y significación de los contenidos que estén inmersos en proceso de apertura al cambio, al aprendizaje y siempre dispuestos a mejorar”(p.23). Para esto el docente debe comprender los contenidos, y más aún llevar la enseñanza de la materia hacia una evolución, pero siempre considerando los objetivos, aprendizajes significativos y diferentes perspectivas para abordar estos mismos, de acuerdo con el plan de estudios 2011, el docente de la materia de historia debe cumplir con los siguientes lineamientos;

- a) Privilegiar el análisis y la comprensión histórica, omitiendo la exposición exclusiva del docente, el dictado, la copia de textos, y la memorización pasiva.
- b) Es necesario despertar el interés de los alumnos mediante situaciones estimulantes que les genere empatía por la vida cotidiana de los hombres y mujeres del pasado.
- c) Implementar diversas estrategias que permitan a los alumnos a desarrollar las habilidades de aprender a aprender.

- d) Conocer las características, los intereses y las inquietudes de los alumnos para elegir las estrategias y los materiales didácticos acordes con su contexto sociocultural, privilegiando el aprendizaje.
- e) Recuperar las ideas previas de los alumnos para incidir en la afirmación, corrección, o profundización de las mismas.
- f) Despertar el interés de los alumnos por la historia mediante actividades de aprendizaje lúdicas y significativas que representen retos o la solución de problemas.
- g) Promover el desarrollo de actitudes y valores que fomenten la convivencia democrática en el aula y en la escuela mediante la práctica cotidiana de valores.

Dichos lineamientos conforman el rol del maestro en la enseñanza de la historia en educación básica el proyecto se centra principalmente en el lineamiento B, el cual consiste en despertar un interés en el educando por querer aprender historia, implementando estrategias que propicien una interacción con esta misma, como lo es el objetivo de la presente investigación, el cual es contrarrestar la apatía y combatir el desinterés por parte del alumnado al aprender historia utilizando la gamificación como estrategia para cumplir este mismo, enfocado entonces en los estudiantes de nivel secundaria es necesario conocer el propósito que se debe cumplir por parte de estos en referente a tal materia. Estos de acuerdo el plan de Aprendizajes Clave (2017), son;

- a) Comprender en que consiste la disciplina histórica y como se construye el conocimiento histórico para tener una formación humanística integral.
- b) Ubicar en el tiempo y el espacio los principales procesos de la historia de México y el mundo para explicar cambios, permanencias y simultaneidad de distintos acontecimientos.
- c) Analizar fuentes históricas para argumentar y contrastar diferentes versiones de un mismo acontecimiento histórico.

- d) Investigar las causas de diferentes problemas de México y el mundo para argumentar su carácter complejo y dinámico.
- e) Valorar el patrimonio natural y cultural para reconocer la importancia de su cuidado y preservación para las futuras generaciones. (p.162)

Estos propósitos son un listado que demuestra cual debe ser el rol del alumno en la materia de historia basados en la educación secundaria investigar, analizar, comprender, son las acciones sobre las que gira el papel del educando y las cuales con la ayuda del profesor este debe cumplir y realizar además de adquirir.

Sin embargo, el rol del docente, así como el del alumno no se podrán cumplir si no existe una relación que vincule a ambos actores y generen un ambiente de armonía para aprender el contenido abordado, la enseñanza durante mucho tiempo ha sido de carácter tradicional donde el maestro es un emisor y el alumno un receptor, pero esto ha ido cambiando, según la Nueva Escuela Mexicana,” La relación maestro-alumno sufre una transformación. De una relación de poder-sumisión que se da en la Escuela Tradicional, se sustituye por una relación de afecto-camaradería” añadiendo que;

Para la Escuela Nueva las experiencias de la vida cotidiana despiertan un mayor interés que las lecciones proporcionadas por los libros que solo serán un suplemento entre más formas de aprender. La escuela se centra plenamente en la vida; la naturaleza, la vida del mundo, los hombres y los acontecimientos serán los nuevos contenidos. La educación es un proceso para desarrollar cualidades creadoras en el niño.

Planteando una nueva relación maestro- alumno y del mismo modo una nueva forma de enseñar tanto Historia como el resto de conocimientos implícitos en la educación formal.

2.4 Fundamento teórico de la intervención

Para dar contribución a la forma en que se enseña historia en el nivel de secundaria, es necesario analizar teóricos y diversas perspectivas que dan giro a tal proceso, estas son la raíz para entender dichos fenómenos presentes en la materia, de este modo resulta imprescindible comprender como se desenvuelven y en que contribuyen para la enseñanza de la misma, estos fundamentos son de carácter psicológico, pedagógico y con enfoque didáctico, los cuales basados en la labor docente generan un nuevo conocimiento.

Dichos argumentos funcionan como referentes principales acerca del tema en cuestión, puesto que además de conocer el problema, es necesario reconocer las diferentes perspectivas desde las cuales se puede abordar el mismo. Puesto que la labor del docente comprende diferentes ámbitos, acorde a la escuela nueva, los maestros deben conocer cómo es que se desenvuelve el niño, y la forma en la que debe ser la educación, es decir, retomando perspectivas psicológicas, como lo es la etapa en la que se encuentra el educando, el cómo aprende y los problemas presentes en su formación respecto al nivel evolutivo en el que se encuentra, otra es la pedagógica, la cual consiste en conocer la teoría y el enfoque el programa aplicado estipula, criterios desde la perspectiva del pedagogo que deben ser implementados en la práctica de los profesores, y por último se encuentra el enfoque didáctico, que habla acerca del cómo debe ser la enseñanza-aprendizaje en las aulas de clase, los motivos y razones por los que esta debe ser creativa e innovadora al momento de llevarse a cabo en las instituciones educativas.

A continuación, se analizará en la brevedad como estos enfoques sientan bases en la enseñanza de la materia de historia siendo más el caso en educación secundaria, para así, sustentar

esta investigación acorde a las diferentes perspectivas y teorías que surgen dentro de las instituciones educativas.

2.4.1 Enfoque psicológico

Conocer el desarrollo o la etapa en la que se encuentra el educando desde la perspectiva psicológica es crucial dentro de los fundamentos de la presente investigación, puesto que marcará las pautas para comprender en cierto grado más a fondo el problema y como este se desarrolla en el nivel donde se encuentra el cual es de secundaria. De acuerdo con las ideas del precursor Jean Piaget, plasmadas en González y TRILLAS, EDITORIAL (2013), el niño o adolescente estudiado se encuentra en la etapa ya de las operaciones formales y esto es mencionado de la siguiente manera;

Al llegar a la adolescencia, por lo general el ser humano ya ha alcanzado, según Piaget, un alto estado de equilibración y autoorganización, de tal modo que su manera de pensar es totalmente representativa, lo cual permite otra forma de pensamiento que la preposicional, misma que es la base del pensamiento abstracto propiamente dicho. Esta es la forma del pensamiento adulto (p.14).

Retomando lo anteriormente citado de acuerdo con Piaget, el alumno, el cual ya se encuentra cursando el nivel de secundaria ya habría alcanzado gran madurez tanto como lo haría un adulto, sin embargo, las problemáticas no solo orientadas hacia la materia de historia dejan en claro que esto no ha sido del todo así puesto que se presentan estos fenómenos desde diferentes tipos de vista, tomando en cuenta de nuevo a González y TRILLAS, EDITORIAL (2013),

La aportación de Piaget ha significado todo un giro hacia una nueva concepción del desarrollo mental como de la actividad educativa. En lo primero, porque se lo entendió como algo que no solo es una capacidad pasiva, sino activa, organizada y dirigida por los seres humanos en su relación con el mundo, resolviendo constantemente problemas, lo cual

exige elevar su nivel mental: posteriormente por la gran influencia que tuvo para reflexionar acerca de la importancia de modificar y adecuar las actividades educativas en función de las más altas capacidades humanas (p.15).

Tomando este argumento en cuenta, el desarrollo psicológico del alumno en nivel secundaria, posee las cualidades según Piaget de ser una persona más madura, donde la infancia ya ha quedado atrás, sin embargo, es necesario reconocer que la teoría de dicho autor puede sustentarse, más acorde al contexto en el que se haya como lo es la transición de niñez-adolescencia, y donde el constructivismo debe hacerse vital para la enseñanza de los alumnos.

Hace mención González y TRILLAS, EDITORIAL (2013), en la sección del alumno difícil, el problema que existe en la enseñanza del educando, es la relación entre este mismo con su docente, según la siguiente cita,

Si bien los conflictos frecuentes entre alumnos y maestros (que suelen ser más comunes en educación secundaria), se deben en parte a las características propias de la adolescencia, también están motivados en cierto modo por la influencia cultural que estos reciben dentro de los diversos grupos sociales a los que pertenecen (p.64).

Esto es causado por diversos factores, principalmente por el entorno o contexto en el que viven los educandos, al ser de nivel de secundaria el desafío de autoridad es más notable y acorde con su desarrollo psicológico tiende a normalizarse puesto que el hacerlo le da al estudiante un estatus dentro del grupo en el que pertenece permitiéndole adquirir confianza y el sentirse aceptado dentro del mismo.

De este modo, el enfoque psicológico, conocerlo o hablar del permite tener una perspectiva sobre dichas ideas y como el estudiante, en este caso el adolescente de nivel de secundaria adquiere una identidad y rol en la etapa de desarrollo en que se encuentra, bajo el enfoque constructivista, el maestro se enfrenta a diversos factores y para ello debe organizar en tal forma las actividades

dentro del salón para un trabajo que sea de forma sana, dentro del espacio educativo que además de proporcionar una interacción aceptable entre docentes y alumnos estas sirvan como base para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.4.2 Enfoque pedagógico

El enfoque pedagógico es esencial para esta investigación el cual de acuerdo al plan y programa de estudios implementado en educación secundaria 2017, estipula que , “en la educación básica debe promoverse la enseñanza de la historia de manera formativa, analizando el pasado para encontrar explicaciones del presente y entender como las sociedades actuaron ante determinadas circunstancias y esto permita vislumbrar hacia un futuro mejor” (p.384).

Anteriormente se hacía mención acerca de lo que dicho programa buscaba para el ámbito en el que se encuentra la materia de historia, y es necesario entender que este no se podría dar sin antes entender como debe ser la enseñanza de la misma. El aprendizaje de esta materia, hace mención el plan de estudios 2017,

Se lleva a cabo a partir de estrategias que el profesor plantea a los estudiantes para que desarrollen su pensamiento histórico, con el cual se favorece la comprensión del presente, al considerar las experiencias del pasado, el reconocimiento de que las sociedades se transforman y que las personas son promotoras de cambios a partir de la toma de decisiones y la participación responsable. (p.385).

Retomando la cita mencionada acorde al plan de estudios, la cual se encuentra en la sección del mismo enfoque pedagógico para la materia de historia en educación básica, dicha materia, y su proceso de enseñanza- aprendizaje, dependerá de las estrategias que implemente el docente hacia los estudiantes, estas con el fin de lograr los objetivos y un aprendizaje significativo en el

educando, la pedagogía, servirá como base para crear estrategias innovadoras que causen un impacto de mejoría en dicha materia.

El enfoque pedagógico no es más que la centralización de cómo debe de ser el procedimiento de los docentes y educandos en las aulas de clase, las facilidades para que este pueda realizarse, sin embargo, conocer el plan de estudios que se implementa en las instituciones de educación secundaria, no es la única forma de conocer una perspectiva pedagógica que sirva para enfocar dichas labores hacia el problema de interés en sí, pedagogos de renombre han aportado criterios, no específicamente hacia la materia de historia, pero que sirven para conocer como esta debe desenvolverse y como debe llevarse a cabo en la práctica de la misma en los salones de clases.

Autores como el pedagogo brasileño, Paulo Freire, hablan de una pedagogía crítica, en contra de la educación bancaria, y como esta debe cumplir un papel liberador para que los oprimidos no se conviertan en opresores. En su libro *Pedagogía de la autonomía* (2014), el autor hace mención a ciertos aspectos cruciales que sirven de enfoque pedagógico para la enseñanza de la historia en secundaria, el primero es que enseñar exige investigación, y Freire lo menciona de la siguiente manera,

No hay enseñanza sin investigación ni investigación sin enseñanza. Esos quehaceres se encuentran cada uno en el cuerpo del otro. Mientras enseño continuo buscando, indagando. Enseño porque busco, porque indague [...] investigo para comprobar, comprobando intervengo, interviniendo educo y me educo. Investigo para conocer lo que aún no conozco y comunicar o anunciar la novedad. (Freire, 2014, p.30).

La forma en la que se enfoca pedagógicamente la enseñanza del docente no va a depender únicamente de las estrategias que plantee sino del conocimiento de este mismo acerca del tema, es decir, de todo aquello que el maestro lleve a cabo, principalmente de sus conocimientos, los cuales

son en este caso sobre la materia de historia, por otro lado, y con una perspectiva pedagógica Freire, habla acerca de la educación como esperanza, según dicho autor (2014), menciona que; “la esperanza de que profesor y alumnos podemos juntos aprender, enseñar, inquietarnos, producir juntos e, igualmente, resistir a los obstáculos se oponen a nuestra alegría”, (p.69). Dicha idea sienta las bases de una nueva educación en la que la alegría de poder convivir docentes y alumnos para las distintas materias y no solo historia debe ser una realidad.

El enfoque pedagógico debe ir más allá de los puntos establecidos en el plan de estudios, estos se basan, además, en las ideologías de cada pedagogo en si acorde a los pensamientos de estos mismos como lo es el carácter crítico, esperanzador, investigador, entre otros, son las aptitudes que demuestran el verdadero significado del ser pedagogo, sin embargo, el enfoque pedagógico y psicológico dependerán incluso con el enfoque didáctico.

2.4.3 Enfoque Didáctico

Por último, pero no menos importante se encuentra en las perspectivas basadas en el campo de docencia, la didáctica, la cual consiste más precisamente en ser el arte de enseñar, todo aquel momento donde se concentra la creatividad del docente para impartir su labor de enseñar, esta tendrá en cuenta las condiciones de cada profesor, recursos, ideas, habilidades, etc. Dicha acción tiene en consideración la mejora del proceso de enseñanza- aprendizaje en las aulas de clases.

La didáctica es aplicada en todos los ámbitos y materias en relación a la educación formal y no formal, puesto que con esta se permite una facilidad en la labor docente, y en la adquisición de aprendizajes de los alumnos, dicha práctica permite crear ambientes favorables, los cuales mejoren la calidad de la educación en general y proporcionen, del mismo modo, a aun más mejoras al respecto. El plan de estudios 2017, implementado en la educación básica donde se realizó la

presente investigación, habla acerca de las orientaciones didácticas, y las propuestas que se encuentran acorde a la materia de historia, según dicho programa “Para que el aprendizaje de la historia como disciplina escolar sea significativo, el estudiante no debe ser receptor pasivo de la información, sino participe de la misma” (Aprendizajes Clave, 2017, p.393).

Basándose en lo que consiste la didáctica, y en la cita anteriormente mencionada referente al plan de estudios 2017, se tiene en claro que la enseñanza de la historia no debe ser de carácter tradicional, memorístico y que provoque apatía en los estudiantes por querer aprender y comprender los hechos históricos, sus causas, consecuencias, valores implícitos, entre otros aspectos, esta debe ser innovadora, creativa y llamativa para los educandos, las orientaciones didácticas que contiene dicho plan fungen como base para crear un espacio de enseñanza aprendizaje totalmente nuevo y con características propias acorde a las necesidades, capacidades y habilidades de cada docente.

Según el plan estipulado, “las actividades que se sugieren en los programas de estudio se centran en el hacer de los estudiantes a través de situaciones de aprendizaje, tanto individuales como colectivas, que les permitan comprender la realidad del mundo en el viven”, (Aprendizajes Clave, 2017, p.394). Dichas actividades que implementa la malla curricular en la materia de historia, sirven a modo de interactuar con ella, conocer contextos, datos, sucesos, etc. Sin embargo, la perspectiva pedagógica sugiere que dicha práctica debe ser innovadora, e ir más allá de lo implementado por los planes de estudio.

La didáctica en consideración para este proyecto consiste en desarrollar actividades lúdicas para los educandos de una forma innovadora, se tiene por entendido que dicha estrategia se basa en realizar cuestiones con técnicas basadas en juegos, no siendo este en su totalidad, toma las instrucciones ya sean de juegos de mesa, de patio o simplemente de salón, sin embargo, las lleva

hacia una orientación pedagógica genere un aprendizaje para los estudiantes o aquella persona que quiere aprender.

En el momento de ejecutar las actividades de carácter lúdico se tendrá en cuenta como recurso central el uso de juegos de mesa, de autoría propia o rescatando ya existentes, pero del mismo modo se utilizarán los videojuegos, basados en los principios de las TACS, que lleven al estudiante a una interacción con la historia misma y cree en el un interés por comprender el pasado, el tiempo histórico, valore los patrimonios culturales, ideológicos, tácticos y no solo utilice fuentes de información primaria para analizar tales acontecimientos.

El docente pondrá debe colocar actividades que despierten el interés de los alumnos y generen en el un aprendizaje significativo, utilizando no solo los recursos primarios como es pizarrón, libro de texto y cuaderno de apuntes, sino ir avanzando aún más ya sea con tecnología o sin ella, pero siempre centrándose en el interés del alumnado.

2.5 La evaluación en el campo de docencia

La evaluación, ha sido y es un proceso llevado a cabo en diferentes aspectos de la vida del ser humano, ya sea para conocer estándares, acreditación, calidad, etc. Dicha acción es aplicada en industrias, concursos, infraestructura, pero sobre todo en las instituciones educativas, es visto y reconocido por ser el método de conocimiento de calificaciones o calidad, desempeño, entre otros aspectos, sin embargo, desde el ámbito de la docencia, ofrece las posibilidades para fortalecer los aprendizajes significativos en los educandos, cumpliendo así los objetivos o propósitos implícitos en el plan curricular.

Este proceso en el ámbito de la educación ha funcionado obtener evidencias acerca del conocimiento del alumno, sus fortalezas y debilidades, de este modo permite al docente tomar las

decisiones pertinentes con el fin de atender los problemas encontrados en el desarrollo del alumno, logrando aspectos de calidad en conocimientos, habilidades y destrezas. De acuerdo con Fernández (2018),

Desde esta visión, se puede afirmar que los alumnos en el aula y el maestro en su práctica docente ofrecen varias alternativas que pueden favorecer la construcción de un modelo congruente, es decir, entre lo que se debe y lo que se quiere en la educación.

Sin embargo, dicha congruencia no debe quedarse estancada en los salones de las escuelas, sino que este debe llegar hasta las autoridades educativas, la evaluación debe ser considerada como el paso más grande del proceso de enseñanza- aprendizaje, puesto que es el punto clave en donde se conoce que tanto han logrado alumno y docente en conjunto, puesto que, de acuerdo con la escuela nueva, este segundo es el protagonista de la educación, dando como resultado que el trabajo sea de forma colaborativa, el porqué de que la evaluación sea el momento clave en dicho proceso, es por el hecho de ser el punto donde se toman las decisiones a seguir.

Sin una evaluación no es posible tomar decisiones oportunas para la mejora del aprendizaje de los alumnos, dicho proceso da las pautas necesarias para un nuevo quehacer docente con innovaciones, mejoras, e incluyendo una mayoría de fortalezas a diferencia de las debilidades. Cabe mencionar que tal acción no es simplemente de llevarse a cabo al final de proceso educativo, sino que esta debe encontrarse en toda la formación del educando, es decir, desde el inicio de un curso hasta el final de este mismo. Menciona Fernández (2018),

Desde el momento en que el alumno ingresa a la escuela, durante su estancia y al final de la jornada escolar, proporciona información de su propio sistema de enseñanza en la casa, así como el de la escuela, y en conjunto, ambo contribuyen a mejorar el propio proceso evaluativo ya que brindan oportunidades formativas que [...] contribuyan a fortalecer la calidad de su formación.

De acuerdo con lo anteriormente mencionado, queda en claro que la evaluación desde el ámbito docente, no es solo basarse en la calificación, sino que este se dirige hacia aspectos formativos, es decir, que tengan el sustento necesario acorde al proceso de aprendizaje el alumno, según Coll (2004), citado en Fernández (2018),

La evaluación implica que el docente registre las fortalezas, los talentos, las cualidades, los obstáculos, los problemas o las debilidades que de manera individual y grupal se vayan dando para intervenir oportunamente y decidir el tipo de ayuda pedagógica que se ofrecerá a los alumnos. (párr. 3).

Dicho así la evaluación, desde el ámbito docente implica características, las cuales deben ser de tipo cualitativas más que cuantitativas, estas en referente a que especifican objetivamente los problemas, aptitudes, debilidades, destrezas e incluso conocimientos que adquiere el educando desde el inicio del curso, de este modo el maestro puede conocer totalmente el procedimiento que el educando desenvuelve, la acción de evaluar posee dos funciones principales destaca Fernández (2018), “la primera consiste en comprobar en qué medida los resultados previstos se han alcanzado en relación a los objetivos propuestos; la segunda permite replantear la organización de las actividades”. Por otro lado, dicha idea la complementa Ruiz (1998), citado en Fernández (2018), mencionando que la evaluación debe entenderse como, “un análisis estructurado y reflexivo, que permite comprender la naturaleza del objeto de estudio y emitir juicios de valor sobre el mismo, proporcionando información para ayudar a mejorar la acción”.

Tales autores mencionan que la evaluación debe ser entendida como un proceso reflexivo, crítico, pero constructivo para el alumno y el quehacer docente, se debe reflexionar acerca de la tarea pedagógica del acompañamiento del maestro al alumno y como esta puede crear ambientes o espacios, así como aprendizajes significativos.

La evaluación es el último paso en el proceso de la labor docente, pero del mismo modo abre paso para crear un nuevo comienzo, si este proceso está orientado a la mejora constructiva del aprendizaje del educando, así como de la enseñanza del maestro, este debe encontrarse propiamente sustentado acorde al plan y programa de estudios vigente en la fecha siendo el 2017, siendo más específicos como lo es el enfoque de la presente investigación en la materia de historia de nivel secundaria.

Este proceso es considerado de suma importancia, menciona el plan de estudios, puesto que “contribuye a la mejora del proceso educativo tanto en los estudiantes como de los docentes porque permite a estos últimos reflexionar sobre su práctica y a la vez los estudiantes tienen la oportunidad de reflexionar en su proceso de aprendizaje o metacognición.”, (Aprendizajes Clave, 2017, p.395). Esta acción incluida en la educación, posee diferentes tipos, entre los cuales está la evaluación diagnóstica la cual en investigaciones de Arceo y Rojas (2001) “es aquella que se realiza previamente al desarrollo de un proceso educativo, cualquiera que éste sea. También se le ha denominado evaluación predictiva (p.396).” Es el momento antes de una investigación, o en el caso del aula, es el previo de un curso o clase, conocer que tanto conoce el alumnado y predecir aquello que se debe realizar para crear un cambio o solucionar un problema presentado, otra forma de evaluar sería por el medio formativo, en el cual en palabras de Arceo y Rojas (2001),

Es aquella que se realiza concomitantemente con el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que debe considerarse, más que las otras, como una parte reguladora y consustancial del proceso. La finalidad de la evaluación formativa es estrictamente pedagógica; regular el proceso de enseñanza- aprendizaje para adaptar o ajustar las condiciones pedagógicas. (p.406).

Esta evaluación se caracteriza por estar implícita en el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, justo en el momento que comienzan las clases, esta comienza a ejecutarse por medio de

los instrumentos y estrategias que el docente realice adaptando y considerando las diferentes variables que surjan en el momento que se lleva a cabo.

Por último, se encuentra la evaluación sumativa, nuevamente tomando las investigaciones de Arceo y Rojas (2001), “también denominada evaluación final, es aquella que se realiza al término de un proceso instruccional o ciclo educativo cualquiera” (p.413). Esta basa más sus intereses en la acreditación acorde a los productos realizados, pruebas u otros estándares establecidos que generen una suma o calificación final al aspecto evaluado.

Es de este modo como se aborda la evaluación siendo existentes aun los instrumentos para dicho proceso como el portafolio de evidencias, cuestionarios, exámenes, diarios, entre otros. La evaluación en el campo de docencia desde la perspectiva en la materia de historia servirá para generar en los educandos ese saber histórico, comprensivo y crítico utilizando el mecanismo de evaluación del docente.

CAPÍTULO
III

En el siguiente apartado, es decir, tercer capítulo de este proyecto se abordarán diversos puntos los cuales forman el esqueleto de la investigación, comenzando por el paradigma a utilizar, como este se desenvuelve en la educación, sociedad, desde una perspectiva pedagógica la relación que vincula a este con la innovación educativa, reconociendo sus principales características y como está enfocado a contrarrestar la apatía por parte de los estudiantes al aprender historia.

Posteriormente se tendrá consciencia acerca del enfoque a utilizar, el cual fue el perteneciente a la investigación cualitativa, conociendo sus características, la manera en la que llevo a ser el ideal para desarrollar y como este mantiene una relación con el paradigma sociocrítico, conociendo esa brecha que une estos aspectos de la investigación.

Continuando con el diseño de la investigación, cuales fueron los pasos a seguir para desarrollar este proyecto y como se desenvolvió este mismo, la población en la que se aplicaron los instrumentos de recopilación, la institución estudiada arrojando de este modo la información valiosa para comprender el problema estudiado.

Por último, en el siguiente capítulo se abordarán las técnicas de recopilación de información, las cuales fueron cruciales, pues sin ellas no se habría conseguido la información necesaria para realizar este proyecto, conociendo sus objetivos, y en que consiste cada una de estas técnicas e instrumentos, culminando así el tercer capítulo perteneciente a esta investigación.

3.1 Paradigma de la investigación e intervención (Sociocrítico)

Tomar en cuenta un paradigma para realizar investigación es crucial en dicho proceso, de ahí la pregunta ¿Por qué es importante adaptar un paradigma?, estos poseen múltiples utilidades, pero en las principales destaca el aportar beneficios al guiar procesos de estudio, M (2020). Este va a orientar al investigador a seguir los pasos correctos en su camino para analizar y llegar a un resultado, son las pautas y normas a seguir según sea el enfoque hacia dónde va orientada la investigación, pues permitirá al usuario llegar a conclusiones concretas.

Para la presente investigación es necesario tomar en cuenta el modelo a utilizar, este proyecto se encuentra enfocado hacia la educación, es decir, hacia lo social, existen diferentes paradigmas como lo es el positivista, interpretativo o sociocrítico siendo este último el designado a utilizar., cada uno de estos comprenden aspectos de investigaciones referidas hacia distintos temas, sin embargo, el que se utilizara a continuación es el ya antes mencionado. A continuación, hará mención acerca de cuál la importancia y él porque es el más adecuado en relación al tema de interés.

El primer paso es conocer ¿Qué es un paradigma?, antes de abordar el punto de interés, este concepto ha sido tratado desde épocas antiguas como lo es en parte del filósofo Platón, o en épocas más contemporáneas como lo es por Kuhn, etimológicamente se define como “para”, que significa junto, y de la palabra “deigma” que se traduce como ejemplo o modelo, pero el significado que lo ha de acompañar para el proyecto a tratar es que un paradigma,

Establece aquello que debe ser observado; la clase de interrogantes que deben desarrollarse para obtener respuestas en torno al propósito que se persigue; qué estructura deben poseer

dichos interrogantes y marca pautas que indican el camino de interpretación para los resultados obtenidos de una investigación de carácter científico” (Pérez, 2008).

Si el paradigma es el modelo que se toma como base para comprender aquello que debe ser observado, conocer el enfoque hacia el cual va la investigación es crucial para desarrollar un proyecto de carácter social como lo es la educación, y del mismo modo comprender que el paradigma sociocrítico según Alvarado y García (2008),

Este paradigma introduce la ideología de forma explícita y la autorreflexión crítica en los procesos del conocimiento. Su finalidad es la transformación de la estructura de las relaciones sociales y dar respuesta a determinados problemas generados por éstas, partiendo de la acción-reflexión de los integrantes de la comunidad. (p.189).

Partiendo desde lo anteriormente mencionado el paradigma sociocrítico se encuentra vinculado precisamente a las opiniones de aquellos que lo utilizan como modelo, es decir, de quienes usan dicho ejemplo a seguir en una investigación, es una reflexión propia del investigador, vinculado en la educación funciona para comprender los fenómenos sociales y transformarlos en algo totalmente diferente.

El apartado de acción- reflexión hace referencia a todas las acciones tomadas por el investigador para contribuir a un objetivo en específico, que busque una mejoría en base a la innovación, según Arnal (1992), citado en Alvarado y García (2008) “la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa; sus contribuciones, se originan, de los estudios comunitarios y de la investigación participante” (p.190).

Dicho de este modo este modelo es una base para que el investigador realice sus propias interpretaciones respecto al tema de interés, critique, formule preguntas y obtenga respuestas

acerca de las mismas, es una labor compleja, y posee sus propios principios entre los cuales están según Popkewitz (1988) citado en Alvarado y García (2008) afirma que algunos de estos son:

- (a) Conocer y comprender la realidad como praxis
- (b) Unir teoría y práctica, integrando conocimiento, acción y valores
- (c) Orientar el conocimiento hacia la emancipación y liberación del ser humano
- (d) Proponer la integración de todos los participantes, incluyendo al investigador, en procesos de autorreflexión y de toma de decisiones consensuadas, las cuales se asumen de manera corresponsable (p.190).

En general, los principios anteriormente citados por Popkewitz (1988) que fueron mencionados por Alvarado y García (2008) son el pilar central de los paradigmas en general, forman parte, en especial, del sociocrítico, la integración del ser humano como objeto de estudio principal que busca una transformación comprende poseer un carácter crítico e interpretativo en el momento propicio, dichas investigaciones dependerán del valor que les quien la realice, si bien los principios son de forma general el paradigma sociocrítico posee sus características propias las cuales nuevamente mencionan Alvarado y García (2008);

- (a) La adopción de una visión global y dialéctica de la realidad educativa
- (b) la aceptación compartida de una visión democrática del conocimiento, así como de los procesos
- (c) la asunción de una visión particular de la teoría del conocimiento y de sus relaciones con la realidad y con la práctica.

Se puede tener certeza acerca de que el paradigma sociocrítico es el ideal para el presente proyecto, primero, porque es aquel que va alineado hacia una interpretación del entorno social, es

decir, de aquellos fenómenos que surgen de forma cotidiana en nuestra sociedad actual y que se suscitaran más adelante, segundo, por ser de carácter crítico e interpretativo, aspectos que enriquecen la investigación, los problemas que surgen en un aspecto social como lo es la educación requieren de tal modelo, que permita realizar múltiples interpretaciones y valoraciones acerca de resultados de investigaciones.

Otro punto clave por el cual el paradigma sociocrítico es el ideal para esta investigación, se encuentra con la relación que mantiene junto a la investigación cualitativa, igual como lo muestra el modelo mencionado se caracteriza por dar diversas interpretaciones con el fin de cumplir el objetivo de la investigación, dicho enfoque se basa en recopilar datos desde diferentes puntos de vista, interpretar muestras, grupos, etc.

La relación que mantiene con el problema de interés es que este paradigma junto con el enfoque de investigación cualitativa sirven para conocer a fondo el contexto investigado, comprender cuales son las causas, consecuencias, que es el desinterés por aprender y como contrarrestar este, tienen como pilar dicho paradigma, pues muestra que es lo que se debe observar, el lugar hacia el cual se quiere ir, teniendo en cuenta el carácter crítico para interpretar el problema principal y las acciones a tomar, los cuestionamientos a hacer es lo que hacen que el paradigma sociocrítico sea el principal para esta investigación.

El paradigma sociocrítico tiene relación en giro a la pedagogía, esta como se nombró antes busca la transformación e innovación de la educación en cualquier rama que se lleve a cabo, preescolar, primaria, secundaria, educación media superior e incluso superior, para poner en marcha la practica pedagógica es necesario conocer el modelo pues será una guía que ayudara a escudriñar la transición educativa.

Este proporciona al pedagogo a interpretar la información desde diferentes puntos de vista, es decir, acorde a la perspectiva que quiera darle, al centrarse en el humanismo, al igual que la pedagogía permite al investigador una visión de como interactuar con la sociedad, y buscar un cambio, con base en esta investigación hacia la manera en que se lleva a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje de la materia de historia en los alumnos de primer grado de secundaria, dejando de lado la enseñanza tradicional e introduciendo una innovadora que genere un carácter crítico en los educandos de acuerdo con Gutiérrez (2019),

La educación, como principal contexto de desarrollo de los individuos, se enfrenta actualmente a cambios sociales que requieren su atención desde las aulas de clase, solicitando abiertamente una renovación en la praxis pedagógica y exigiendo un mayor enfoque en el desarrollo psicosocial del individuo a fin de lograr la transformación educativa necesaria para favorecer la adaptación de éstos a los requerimientos de una sociedad compleja.

La pedagogía requerirá del paradigma sociocrítico y esta es su relación para comprender el mundo social y lo que en él se encuentra implícito, la educación siendo el eje central de esta misma buscara crear seres críticos sea desde docentes hasta alumnos propiciando un cambio en la práctica educativa.

En conclusión, los cuestionamientos, lineamientos, esquemas, y el enfoque es aquello que permite el paradigma sociocrítico conocer, y en el ámbito educativo será su guía para entender aquello que se quiere realizar tomando en cuenta la investigación cualitativa el cual será el destinado a utilizar, junto con el paradigma sentaran el camino hacia la construcción de este proyecto educativo.

3.2 Enfoque de investigación adoptado

Cuando se habla de un enfoque de investigación es hacer alusión a la naturaleza del estudio, es decir, si este será cualitativo, cuantitativo o incluso mixto, siguiendo los pasos correspondientes de este mismo, desarrollando una perspectiva teórica, metodológica y estratégica en conjunto con recolección y análisis de datos, Solís (2020), este enfoque proporciona los pasos necesarios para realizar investigación, para ello es necesario relacionarlo con el paradigma a utilizar, el cual es el sociocrítico, si bien se realiza una crítica al contexto estudiado, ambos dan las pautas necesarias y a seguir en el momento de hacer incursión en el campo de investigación, el modelo y enfoque van a colaborar para que la investigación tienda a ser precisa, para lo cual se hará mención de lo que consiste el enfoque utilizado, el cual es el cualitativo.

La investigación es aquel proceso por el cual se recopila información, datos se experimenta, se utilizan diferentes métodos, según el autor Sampieri (2018), “es un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema” (p.04). estos se dividen en categorías, sin embargo, para el presente proyecto se tomó uno en particular. Existen tres enfoques relacionados a la investigación, aunque varios autores tratan un punto de vista en específico acerca de tales modelos, es Sampieri el principal autor a tomar en este proyecto, el plantea tres, los cuales son cuantitativa, cualitativa y mixta, cada uno con sus propias características y relaciones hacia acerca de aquello que se va a investigar.

El primero es la investigación cuantitativa, dicho enfoque es el más conocido, debido a la recopilación de datos es el mejor factible de utilizar, se basa como lo dice en su nombre en los cuantos, aquello que es contable y que se puede medir a base de números y estándares, es preciso, pero carece de interpretación por parte del investigador, de acuerdo con Sampieri (2018),

El enfoque cuantitativo... es secuencial y probatorio. Cada etapa procede a la siguiente y no podemos brincar o eludir pasos ... Parte de la idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica (p.04).

Como primer enfoque de investigación se tiene en cuenta que el método cuantitativo es más cerrado, y actúa de forma secuencial partiendo desde el primer paso, segundo, tercero de este modo siendo sucesivamente, sin embargo existen otros enfoques como lo es el que se ocupó en la presente investigación el cual es el cualitativo, dicho enfoque es más liberal, actuando desde el paso que el investigador considere oportuno, de carácter de interpretación propia y menos objetivo sino más bien siendo subjetivo, autores como lo es Sampieri (2018), mencionan que;

Se guía por áreas o temas significativos de investigación, sin embargo, en lugar de que la claridad sobre las preguntas de investigación e hipótesis proceda a la recolección y análisis de datos... los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de datos (p.07).

Se entiende que la investigación cualitativa permite al investigador actuar de forma libre partiendo desde el punto que considere conveniente, teniendo en cuenta los dos enfoques el tercero es una combinación de ambos, es decir, mixto, múltiple o integrativa, autores como lo es Tashakkori y Teddlie (2003), citados en Ocampo (2020) afirman que “El enfoque mixto puede ser comprendido como (...) un proceso que recolecta, analiza y vierte datos cuantitativos y cualitativos, en un mismo estudio”, de igual forma menciona Ocampo (2020),

Durante mucho tiempo, se consideró que los enfoques cuantitativo y cualitativo eran completamente contrarios y que, por ende, no podían utilizarse de forma conjunta; sin embargo, tal como Uwe Flick (2012) citado en Ocampo (2020) explica “(...) la

combinación de ambas estrategias ha cristalizado como una perspectiva que se analiza y practica de varias formas.” (p.277).

El enfoque de investigación mixta toma ambas partes de los dos tipos anteriores, es decir, del cualitativo y del cuantitativo, trabajando en conjunto para realizar una investigación, este trabajo tiende a ser preciso y del mismo modo interpretativo según sea la población a la cual se va a estudiar, una vez conociendo los tres modelos, es necesario tomar uno en especial el cual es la investigación cualitativa, esta posee las características necesarias de acuerdo al criterio del proyecto, es crítica, muestra las variables necesarias y además provee de una interpretación en relación con el paradigma ocupado el cual es el sociocrítico, entre las características más relevantes de este enfoque nos dice Sampieri (2018), “El investigador o investigadora plantea un problema, pero no sigue un proceso definido claramente... las preguntas de investigación no siempre se han conceptualizado ni definido por completo.”(p.08). Respecto a la cita anterior se puede dar certeza acerca de cómo este modelo es completamente distinto al cuantitativo, las hipótesis pueden surgir una vez ya comenzada la investigación, es decir, en el paso dos, tres, entre otros, esta es una característica especial del modelo cualitativo, permite al investigador comenzar donde más crea conveniente y formular cuestionamientos una vez considere preciso.

Dicha investigación posee en sí, sus propios medios de conseguir información, para ello se vale de los ya reconocidos por los investigadores según Sampieri (2018), “El investigador cualitativo utiliza técnicas para recolectar datos, como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos, discusión en grupo, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida, interacción de introspección con grupos y comunidades.” (p.09). Estas técnicas abre un campo más amplio de datos a los cuales el investigador posee acceso, a diferencia de los datos contables como en la investigación cuantitativa, el ser cualitativa permite conocer un

trasfondo de los hechos, los fenómenos que se están presentando en el entorno social, en este caso, siendo un contexto educativo de nivel secundaria, los datos no son cerrados, sino abiertos, es decir, se consiguen opiniones propias tanto de los educandos como de los docentes, entre otros actores sociales que pueden intervenir en el proyecto realizado.

La recopilación de datos es crucial en el momento de realizar una investigación, sin embargo, este logra que el mismo modelo consiga características únicas, una vez más Sampieri (2018), hace mención acerca de que dicho enfoque “se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de los seres vivos, sobre todo los humanos y sus instituciones (busca interpretar lo que se va captando activamente), (p.09). Dicho de este modo se puede hablar de una investigación con características únicas y con las actividades propias a realizar del investigador como hacen mención Creswell (2013) y Neuman (1994) citados en Sampieri (2018), las cuales son;

(a) Utiliza diversas técnicas de investigación y habilidades sociales de una manera flexible, de acuerdo con los instrumentos de la situación. (b) No define variables con el propósito de manipularlas experimentalmente. (c) Extrae el significado de los datos y no necesita reducirlos a números ni debe analizarlos estadísticamente. (p.09-10)

Son más las actividades que el investigador cualitativo debe realizar según mencionan los autores, aunque las citadas anteriormente muestran ser las más relevantes, es necesario conocer que la investigación a utilizar posee relación con el paradigma ocupado, el cual es el sociocrítico, esto por el hecho de centrarse en los actos de los seres humanos, como lo es el fenómeno educativo a estudiar, “el desinterés por parte de los alumnos al aprender historia en primer grado de secundaria”, el ser interpretativo, crítico y sobre todo subjetivo a diferencia de su contraparte

cuantitativa la cual es objetiva es lo que hace que la investigación cualitativa junto con el paradigma mencionado sean los adecuados para el proyecto educativo.

3.3 Diseño de la investigación

En palabras de Muguira (2013), “El diseño de investigación se define como los métodos y técnicas elegidos por un investigador para combinarlos de una manera razonablemente lógica para que el problema de la investigación sea manejado de manera eficiente.” Dicho de este modo, este será el modelo que seguirá el proyecto el diseño a llevar a cabo, el mismo autor añade que, “El diseño es una guía sobre «cómo» llevar a cabo la investigación utilizando una metodología particular. Cada investigador tiene una lista de preguntas que necesitan ser evaluadas.” Muguira (2013).

La investigación según sea su rama de estudio es un desarrollo el cual ha sido de suma importancia para los seres humanos, de esta dependerá una transformación y evolución en la forma de vivir, conocimientos sobre ciencias, literatura, sociedad, etc. La educación por su parte, toma en consideración y como un pilar el estudio de casos, a los investigadores que sirven como agentes de cambio acerca del fenómeno.

Todas las investigaciones que se han llevado a cabo a lo largo de la historia en relación a la educación han generado o buscan generar un cambio acerca de un problema en común, ya sea desde los métodos de enseñanza, el aprendizaje, violencia, conductas disruptivas, entre otros, sin embargo, tales trabajos no pueden llevarse a cabo sin un previo diseño de investigación, el cuerpo del proyecto que servirá de referente para concebir el trabajo. De acuerdo con Ocampo (2020),

La investigación cualitativa, sin dejar de apegarse al método científico, tiene sus propias características, y estas pueden verse determinadas por el problema de investigación, los

objetivos planteados, la metodología implementada, entre otros. También la visión y la formación del investigador es un aspecto que influye en el diseño y desarrollo del estudio.

Esta cita anterior muestra el diseño de investigación utilizado, ya en los puntos anteriores se hablo acerca del paradigma sociocrítico el cual sirvió para comprender e interpretar los datos recopilados y dar por existente un problema relacionado a la enseñanza de la materia de historia, y más adelante servirá a modo de comprender como plantear las estrategias necesarias para contrarrestar tal fenómeno, además se hablo acerca de la investigación cualitativa, características principales y como esta funciona para el reconocimiento de las problemáticas educativas.

Como se mencionó, la investigación y modelo adaptado para este proyecto fue el enfoque cualitativo, en una primera instancia se llevó a cabo una formulación, la cual según la página Salus play (s.f) es “la acción con la que se inicia la investigación y se caracteriza por explicitar y precisar qué es lo que se va a investigar y porqué”, dicho de este modo el primer paso que se realizo fue el plantear una idea acerca de lo que se quiere hacer, en este caso fue centrarse en la enseñanza de la historia y como esta se da en la educación secundaria, posteriormente se tomó en consideración la información de investigaciones previas, lo cual fue el análisis de los antecedentes o estado del arte, en dicho apartado se reconocieron factores que causan el desinterés por parte del alumnado al aprender la materia de historia, como es la enseñanza tradicional, el poco uso de recursos tecnológicos por parte del profesorado, tener el libro de texto como material principal, tal información perteneció a una escala nacional e internacional y permitió conocer que la enseñanza en la materia de historia no solamente posee problemas dentro del contexto mexicano sino incluso a nivel global.

Cabe mencionar que la información fue completamente avalada con base en una guía de observación realizada en la escuela secundaria técnica No. 24, (VÉASE APÉNDICE A), dicho

instrumento sirvió para conocer los problemas y las causas que lo generan uno de ellos es principalmente el contexto de la misma institución. El plantel en el cual se realizó la investigación fue la Escuela Secundaria Técnica No 24, dicho plantel cuenta con más de 600 estudiantes en edades que rondan los 11 y los 16 años de edad, la institución además posee siete edificios para labores distintas, tres son destinados a aulas según el grado dividido en primero, segundo y tercero respectivamente y del mismo modo adaptados para los talleres con los que cuenta, los cuales son contabilidad, mecánica automotriz, electricidad, preparación y conservación de alimentos, industria del vestido e informática, dichos talleres cuentan con el equipo necesario para su incorporación como materia, es decir, con recursos los cuales servirán para las clases. Además, la institución es poseedora de un amplio espacio de recreación, pues cuenta con un auditorio para eventos sociales, escenario y canchas de voleibol y basquetbol, con una plaza cívica y áreas para alimentos, zonas verdes, biblioteca escolar, área de administración, enfermería y estacionamiento.

Si bien la guía de observación permitió conocer el contexto escolar también sirvió para analizar como los estudiantes se desenvuelven en el aprendizaje de la materia de interés, en sus acciones en el salón de clases aunque no son del todo negativas son meramente apáticas, el alumnado es monótono y de poca participación en clase, se distrae fácilmente con el teléfono celular, las clases además se imparten solamente dentro del salón y no se aprovechan los recursos a disposición como lo son las canchas, zonas de recreación, entre otros. Otro aspecto a rescatar es la falta de material tecnológico en los salones, dicho recurso existe en la institución, sin embargo, se tiene que solicitar con anticipación en el área administrativa, esto genera un retraso en las clases teniendo un tiempo límite en cada clase, principalmente las de la materia estudiada, las cuales tienen una duración máxima de una hora con treinta minutos.

La observación en conjunto a las investigaciones previamente realizadas generó un problema a estudiar, este fue la apatía o desinterés por parte del alumnado al aprender historia en educación secundaria, esta fase pertenece aun al diseño de la investigación, es necesario conocer el entorno a investigar antes de ejecutar alguna acción participante, nuevamente la página web Salus Play (s.f) habla acerca del diseño como;

La acción consistente en preparar un plan flexible que orientará tanto el contacto con la realidad objeto de estudio, como la manera en que se obtendrá conocimiento acerca de ella. En otras palabras, buscará responder a las preguntas ¿Cómo se realizará la investigación? y ¿en qué circunstancias de modo, tiempo y lugar?

Dicho diseño es llevado a cabo como una planificación para tener en cuenta como se actuará en el desarrollo de la investigación posee una serie cuestionamientos, de acuerdo con la cita anterior se tiene en cuenta que la investigación se realizara de forma cualitativa tomando al paradigma sociocrítico como raíz de esta, las características que se toaron en cuenta del enfoque fueron las que sirvieron como guía en la elaboración del proyecto.

En un primer momento se realizó un objeto de estudio, teniendo en cuenta el problema a estudiar cómo se podría contrarrestar, el cual es el uso de videojuegos y juegos de mesa para combatir la apatía por los estudiantes al aprender historia, dichas actividades, recursos y estrategias de las cuales se hablara en el capítulo posterior, son el objeto de estudio, agregando a la población estudiantil la cual fue estudiada, en la fase de diseño se consideró el tiempo, las preguntas y los instrumentos a utilizar para conocer desde la perspectiva de los educandos y de la docente como surge o que genera el problema estudiado.

En el segundo momento se realizaron las preguntas que tenían que tomar en consideración aspectos como lo es él se predictivo, deductivo e interpretativo, tales principios se utilizaron para

describir cada cuestionamiento realizado, la población a la que se estudio fue en primer lugar a la docente que imparte la materia de historia en el plantel, en segundo a una población de alumnos de cuarenta en total los cuales cursan el segundo grado, y la tercera fue de cuarenta y cinco estudiantes encuestados pertenecientes al primer año.

La investigación tomo en cuenta para recopilar la información necesaria por parte de las fuentes principales, los cuales son, docente y alumnado, al diagnóstico pedagógico y los instrumentos de este mismo, para ello es necesario reconocer las fases de dicho procedimiento, según Buisan y Marín (1997) son; Planificación es la primera fase es aquí supone la organización general del proceso respondiendo cuestiones como: ¿Por qué? ¿Qué? ¿Cómo? ¿Con quien o quienes? ¿Cuándo? Aquí principalmente se analizó lo que se quiere investigar, a quienes y cuando.

Como su segunda fase implica recogida de datos o hipótesis hace referencia a la valoración de la información que tiene el centro sobre el estudiante, es necesario recoger la máxima información relacionada con la situación actual del estudiante y los aspectos que más preocupan al tutor o tutora y suele ser la demanda del diagnóstico pedagógico. Este tipo de información permite formular la hipótesis permanente que deberán guiar las siguientes fases del diagnóstico y tomar decisiones en torno a lo que es: delimitación de objetivos, selección de instrumentos, decisiones de derivación a otros especialistas. Por otra parte, se recoge información mediante varios instrumentos, que van enfocados a cada uno de los agentes, principalmente porque se aplican estos instrumentos para obtener información y saber cómo es la situación actual que presenta el alumno dentro y fuera del aula.

Como tercera fase consiste en el desarrollo del proceso planificado tras la elaboración de la hipótesis anterior. Durante las mismas se aplica las técnicas e instrumentos seleccionados y se realiza la observación y el análisis del rendimiento escolar.

Cuarta fase en esta se trabaja lo es que concreción e interpretación supone el análisis y síntesis de la información recogida para describir, predecir y explicar la conducta de los alumnos en función de las variables individuales, familiares, escolares y sociales. Después de haber aplicado las técnicas e instrumentos, se interpreta o se describe, la información o los resultados, así como se hace una relación con las diferentes variables en lo educativo, psicológico, sociológico y cultural.

En la quinta fase y última consiste en devolución de los resultados, orientaciones y tratamientos en una información oral o escrita de los resultados obtenidos, a los profesionales que intervienen en el proceso educativo del alumno para comentar los resultados. Es aquí en donde de acuerdo con los resultados hay que señalar en primer lugar lo que el estudiante es capaz de hacer con más o menor éxito y así diseñar o planificar acciones educativas necesarias para ajustar la ayuda que requiere el alumno. Para la redacción de este proyecto existen aspectos lo cuales son necesarios considerar, este es el hecho acerca de que el presente proyecto consta en ser una investigación interactiva, de acuerdo con Hurtado (), “Implica la realización de acciones por parte del investigador, ya sea solo o conjuntamente, con algún grupo o comunidad, con el propósito de modificar alguna situación o evento” (p.351). Al ser este un proyecto de desarrollo educativo se basa en una intervención pedagógica, es decir, incursionar en el campo de estudio e interactuar con los actores del mismo, a diferencia de la investigación proyectiva la cual es principalmente el diseño de planes y su elaboración el tipo interactivo aplica, actúa, en el contexto estudiado y busca cambiar o modificar la situación en la que se encuentra, al igual que todo tipo de investigaciones es necesario indagar en el campo, estudiarlo y analizarlo como fue el estudio de teóricos y del diagnóstico pedagógico aplicado en la institución estudiada. En palabras de Hurtado (), se;

Ejecutan acciones para modificar un evento, y recoge información durante el proceso con el fin de orientar la actividad. Es conveniente culminar, con este estadio de investigación (o hacer investigación interactiva), en aquellos casos en los cuales el investigador no dispone del tiempo suficiente para esperar las consecuencias finales de la aplicación del programa, o en los cuales se necesita ir reajustando el programa durante la ejecución (p.351).

Consiste en la elaboración de una propuesta, un plan, un programa o un modelo, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social, o de una institución, o de una región geográfica, en un área particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y de las tendencias futuras, es decir, con base en los resultados de un proceso investigativo.

Estas características de la investigación interactiva, en conjunto a la cualitativa forman que este proyecto sea de carácter universal, utiliza técnicas de recopilación de información, analiza literatura acerca del tema de interés, y esto es lo que hace de esta lo que es, pues en palabras de Zita (2020), “no se restringe a un área o disciplina, es aplicable a todos los aspectos de la vida, desde la exploración de planetas en el sistema solar, hasta cuál es la mejor escuela para estudiar cinematografía”, dando así a elegir el tema de interés propio el cual en este caso fue la enseñanza de la materia de historia en alumnos de primer grado de secundaria y como contrarrestar la apatía por parte de los educandos al aprender dicha materia.

3.4 Técnicas de recopilación de información

Toda investigación requiere de la recopilación de la información o de los datos que serán utilizados para comprender el tema o el problema en sí, para ello es esencial contar con una serie de técnicas que permitan al investigador recopilar lo necesario en torno al proyecto a realizar. La presente investigación tomo una serie de técnicas e instrumentos los cuales fueron de suma

importancia, puesto que proporcionaron información valiosa respecto al desinterés por parte del alumnado al aprender historia, en primer grado de secundaria.

Como primer punto es necesario conocer, ¿Qué es una técnica?, según Rodríguez (2022), “es el concepto universal del procedimiento que se realiza para ejecutar una determinada tarea”, dicha acción del usuario tiene un fin, objetivo o meta a la cual va dirigida, para ello es necesario seguir una serie de pasos los cuales guían al investigadore a acercarse al punto que quiere llegar, otro aspecto nos dice el autor Gutiérrez (2002), citado en Rodríguez (2022), definen técnica como “la habilidad para hacer uso de procedimientos y recursos. Significa como hacer algo. Es el procedimiento que adopta el docente y los alumnos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

Dicho proceso es utilizado por un investigador valiéndose de recursos los cuales proporcionen la información adecuada en relación al tema de interés, nuevamente Rodríguez (2022), menciona “las características de la técnica está el hecho de requerir su aplicación y practica continua, requiere de su estudio y mejoramiento continuo, suele estar estructurada en pasos y posee una forma de evaluación”.

Las características anteriormente mencionadas pueden encontrarse en los instrumentos utilizados en el presente proyecto, como lo es la observación la cual según Diaz (2011), “Es un elemento fundamental de todo el proceso de investigación, en ello se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos” (p.05). Esto al ser de carácter empírico, y utilizando dicho instrumento quien investigue puede tomar en cuenta los fenómenos o los hechos justo en el instante en el que ocurren, la observación puede ser de forma estructurada o no, esto con el fin de enfocarse en lo que se quiere observar.

Por otro lado, autores como Sierra y Bravo (1984) citados en Diaz (2011), la definen como “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos de las cosas de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente”, (p.97). Es por ello que la observación es el primer instrumento y el principal utilizado en una investigación, esto respecto a ser aquel punto de partida en el que los fenómenos educativos son presenciados. La guía de observación tuvo por objetivo “Obtener información por medio de la observación para conocer como es el proceso de enseñanza de la materia de historia en el salón de clases. Esta misma menciona Van Dalen y Meyer (1981) citados en Rodríguez (2011), “consideran que la observación juega un papel muy importante en toda la investigación porque le proporcionan al investigador uno de los elementos fundamentales; los hechos”, (p.07).

Teniendo en cuenta como la observación abre las puertas a la investigación educativa en las instituciones y aulas, otro instrumento o técnica que utiliza el investigador es la entrevista, esta herramienta proporciona al individuo información valiosa, extraída desde las opiniones de docentes, directivos, psicólogos, hablando del ámbito educativo, entre otros. En palabras de Silvia y Pelachano (1979) citadas en Ontaneda (2016);

La definen como una relación directa entre personas por la vía oral, se plantea unos objetivos claros y prefijados, al menos por parte del entrevistador, con una asignación de papeles diferenciales entre el entrevistador y el entrevistado, lo que supone una relación asimétrica.

Como se mencionó en la cita anterior, la entrevista deriva de la observación por el simple hecho de ser interactiva por si sola, sea estructurada o no estructurada, y siempre participante a diferencia de la técnica anterior, esta técnica fue utilizada con el fin de obtener respuestas o información valiosa la cual sirviera para comprender el fenómeno de desinterés en el alumnado, causas y consecuencias, (VÉASE APÉNDICE B), el objetivo de la entrevista fue, “Obtener

información por parte del docente para conocer como es el proceso de enseñanza de la materia de historia en el salón de clases”, este con el fin de conocer como un docente de historia se desenvuelve en su labor, los problemas a los que se enfrenta, los cuales fueron variados, sin embargo, de entre ellos se rescató la apatía de los estudiantes en el momento de permanecer en clase, dicho lo anterior nuevamente es esencial conocer las características de dicha técnica las cuales son según Ontaneda (2016);

La entrevista siempre tiene un objetivo, que debe ser conocido al menos por el entrevistador y que será teniendo en cuenta antes y durante su desarrollo, además esta no solo se centrará en los objetivos, sino también incluye experiencias, sentimientos y emociones, incluyendo también que el tema debe estar bien delimitado para evitar dispersiones, pero teniendo siempre presente la situación y mostrando una posición flexible.

Este instrumento se caracteriza por ser principalmente flexible, moldeable y que teniendo en cuenta los datos e información de la cual provee al investigador también permite un carácter crítico, en este proyecto dicho instrumento fue aplicado hacia la docente de la materia de historia en el plantel educativo, la cual accedió y proporciono aspectos a los cuales tomar en cuenta como los múltiples fenómenos y factores que intervienen en la enseñanza y el aprendizaje de dicha materia. La entrevista fue aplicada a principios del curso, la docente en la materia de historia lleva más de una década impartiendo esta misma, por lo tanto, conoce como han sido los planes de estudio y lo que estos estipulan en relación a esta, esta proporciono desde la perspectiva de una maestra los problemas que se afrontan, las variables que intervienen entre otros aspectos que fueron de relevancia para comprender como se enseña historia en educación secundaria.

Otro instrumento utilizado durante esta investigación fue el cuestionario, cuyo objetivo fue “Recopilar información por parte del alumnado para conocer su interés hacia la materia de

historia”, este dirigido a un público mayoritario y no a una sola persona como lo fue el caso de la entrevista, se basa en una serie de preguntas o como su mismo nombre lo dice cuestionamientos estrechamente vinculados y estructurados acerca de un tema en sí, Sampieri (1997) citado en M (2021), nos dice que “el cuestionario es tal vez el mucho más empleado para la recolección de datos; este radica en un conjunto de cuestiones respecto a una o mucho más variables a medir”. La cita anterior nos hace referencia acerca de cómo tal instrumento es empleado en la investigación de manera más constante que las entrevistas, esto es por lo maleable que es, las variables o resultados que proporcionan dichos instrumentos a quien investiga son más sencillos de medir e interpretar, sus pasos a seguir según M (2021) son;

1. Detallar la información que se precisa. Es conveniente determinar con claridad: (a) qué género de información necesitamos y (b) de qué personas deseamos su opinión.
2. Redactar las preguntas y escoger el tipo de preguntas.
3. Redactar un texto introductorio y las instrucciones.
4. Diseñar el aspecto formal del cuestionario.

El cuestionario fue aplicado una vez concluidos los primeros dos meses de iniciar el curso a alumnos de segundo grado de secundaria, este fue de respuestas abiertas y los resultados fueron esenciales para conocer cómo podría ser una clase de historia según el criterio de los mismos estudiantes.

Además de las características de un cuestionario, se encuentra la información anteriormente citada, la cual permite al investigador comprender la redacción y uso correcto del cuestionario, recordando que dicho instrumento puede utilizarse tanto de modo cualitativo como cuantitativo, un último instrumento utilizado en la presente investigación el cual es la encuesta (VÉASE APÉNDICE D), dicha herramienta fue utilizada con el objetivo de “Recopilar información por parte del alumnado para conocer su interés hacia la materia de historia“, este fue aplicado en el

plantel secundaria a alumnos de primer grado, dicha herramienta propicio información valiosa, sin embargo, es necesario conocer cómo funciona, que es y las características de la encuesta según White (2022),

Una encuesta es un procedimiento dentro de la investigación cualitativa en la que el investigador recopila datos mediante el cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica, tabla o escrita.

De acuerdo con la cita anterior se tiene por entendido como la encuesta es aquel proceso o instrumento el cual será plasmado en la investigación de forma escrita, ya sea mediante el uso de gráficas y tomar en cuenta aspectos cualitativos como cuantitativos, dicha herramienta permite a un investigador conocer datos de forma contable o de interpretación parafraseando a Balestrini (1998) citado en White (2022) hace mención acerca de que la encuesta;

Es el medio de comunicación escrita y básica, entre el encuestador y el encuestado, el cual facilita traducir los objetivos y las variables de la investigación a través de una serie de preguntas muy particulares, previamente preparadas de forma cuidadosa, susceptible.

Esta comunicación centro los pilares de la investigación, los alumnos a los que se les fue aplicado se encontraban comenzando sus estudios en educación secundaria, dicha encuesta fue ejecutada una vez concluidos los dos primeros meses de iniciar las labores escolares, para ello los alumnos ya conocían a la docente la cual les imparte la materia de historia, el instrumento fue aplicado a un grupo en general de primer grado, los resultados fueron favorables para este proyecto, desde conocer que la enseñanza de la historia no ha variado y se basa en el uso de cuaderno de apuntes y libro de texto hasta las sugerencias mismas de los alumnos para así comprender como ellos se interesarían por dicha materia.

CAPÍTULO
IV

Para este último capítulo, ya se ha concebido una idea general acerca del problema de interés al que refiere el proyecto, las causas que generan este, y por su puesto las consecuencias del mismo, abordando perspectivas internacionales, nacionales, incluyendo las de una localidad estudiada la cual es la Escuela Secundaria Técnica No.24 ubicada en el municipio de Teziutlán, Puebla, donde se concluyó que existe un problema en relación a la enseñanza de la materia de historia que provoca en los educandos un desinterés por aprender esta misma.

Además, se abordó en capítulos anteriores la teoría acerca del campo de la docencia, la relación entre maestro y alumno, la evaluación dentro del aula, incluyendo también como el paradigma sociocrítico es el perfecto para realizar esta investigación con base en el enfoque cualitativo y las características que proporcionan para que esta pueda desarrollarse de forma eficaz comprendiendo las características del problema de estudio, entre otros aspectos.

A continuación, se abordará la forma en que se llevara a cabo el proyecto, incluyendo en que consiste, la importancia de este en la educación y como es que generara una transformación para contrarrestar el problema de desinterés por parte del alumnado al querer aprender, desarrollando la estrategia a utilizar la cual consistirá en la gamificación utilizando como recursos principales los juegos de mesa y videojuegos para generar un nuevo ambiente de aprendizaje dentro del salón de clases, por último se abordara un plan de evaluación para este proyecto por pasos y un análisis de resultados con el fin de comprobar y corroborar la eficiencia de este mismo mediante el mismo estudio cualitativo, e incluyendo en una parte posterior los recursos utilizados como lo es el material y las secuencias didácticas diseñadas para la enseñanza de la materia de historia en los alumnos de primer grado de secundaria, pertenecientes al plantel ya mencionado anteriormente.

4.1 Proyecto de desarrollo educativo “Operación OVERLORD”

La enseñanza de la historia es, ha sido y seguirá siendo un practica llevada a cabo en los programas curriculares dentro y fuera del país, este proyecto tiene como guía mejorar una práctica permanente como lo es la docencia, como pedagogo y el deber para la sociedad de este mismo es utilizar las habilidades desarrolladas para mejorar la práctica educativa, diagnosticar, desarrollar, planear, evaluar, analizar, etc.; son las habilidades cruciales tanto para trabajar una investigación y que servirán de apoyo al quehacer docente en su labor dentro del aula de clases, este proyecto se encuentra orientado mediante la exploración y comprensión del mundo natural y social, pues con base en los lineamientos implícitos en el plan y programa de estudios Aprendizajes Clave 2017, se abordan los contenidos de dicha asignatura en la instituciones educativas y más en concreto en el nivel de secundaria.

Dicho proyecto lleva por nombre “Operación OVERLORD”, en alusión a la operación militar llevada a cabo por el bando de los aliados para tomar posesión de la Francia ocupada por el bando alemán durante la segunda guerra mundial, dicho nombre puede traducirse o se traduce como “jefe supremo”, de esta forma mediante el juego de mesa y los videojuegos los alumnos son quienes toman las decisiones y las acciones, quienes dirigen su aprendizaje, esta es la razón por la elección de dicho nombre.

La investigación y proyecto llevado a cabo consta de utilizar por parte del docente la estrategia de gamificación en los educandos de nivel secundaria de primer grado, con el fin de ocupar el juego como recurso principal, en el contexto de educación formal, dicha estrategia puede utilizarse para diversos temas o contenidos de los centros educativos, sin embargo para este caso será abordado el tema del conflicto armado más grande de la historia, el cual es la segunda guerra

mundial, tomando en cuenta los aspectos y fases de esta misma por sesión y utilizando una variedad de juegos para la comprensión y conseguir el interés de los educandos hacia esta materia.

Las secuencias didácticas planificadas constan del uso de los juegos de mesa y videojuegos para la enseñanza de la historia, tomando como referente que estos permitan un aprendizaje más cercano al contenido, dichas actividades cumplen con el fin de ser acordes a la edad de los alumnos la cual radica entre los once y trece años de edad. Se utilizan juegos de mesa centrados en la estrategia y videojuegos donde se mantenga una interacción en primera persona con el conflicto, tratando de recrear este mismo.

El juego, menciona el plan de estudios, es clave y de mucha relevancia en la enseñanza de todas las materias en general, pues permite abrir un panorama interactivo a los estudiantes para comprender los contenidos, socializar, entre otros aspectos. Aunque este se encuentra más orientado hacia la educación preescolar y primaria, puede utilizarse en todos los niveles educativos, desde el inicio hasta la educación superior, el uso de estas actividades de aprendizaje en la educación secundaria genera un ambiente de competencia, de socialización, colaboración, pero sobre todo de interacción.

El impacto que genera el proyecto es tratar de dejar de lado los recursos comunes como el libro de texto, el cuaderno de apuntes, el mismo pizarrón que si bien pueden servir para explicar en la brevedad o complejidad un tema, muchos son los docentes que solo dan uso a estos recursos en sus labores de día a día, no se habla solo de manejar tecnologías para la enseñanza en este caso de la materia de historia, sino de crear espacios de interacción para los educandos, en este caso los videojuegos permiten un acercamiento con los acontecimientos históricos en primera persona, pues tipos de este permiten al usuario manejar un personaje, dirigir tropas, construir edificios, esculturas, entre muchas otras funciones.

En el caso del proyecto de desarrollo educativo presente las secuencias didácticas diseñadas están enfocadas al tema de la segunda guerra mundial, en la materia de historia, en el ámbito de exploración del mundo natural y social, las actividades consisten en abordar las diferentes etapas de dicho conflicto, centrándose en desarrollar alumnos críticos, que comprendan el acontecimiento desde diversos puntos de vista, los vencedores y los vencidos, las hazañas, las tragedias, estrategias, los desastres, etc.

Las secuencias didácticas encontradas en la sección de apéndices, se basan en la estrategia de enseñanza de gamificación, con base en la teoría acerca de dicho estilo de enseñanza, esta se centra en llevar a cabo el juego en ámbitos donde es poco común, como lo es en este caso el proceso de enseñanza-aprendizaje, se diferencia de la ludificación, que es sencilla, posee objetivos o metas fáciles de alcanzar e incluso no se le proporciona seriedad al asunto, por otro lado el primer término y estrategia a utilizar posee objetivos más complejos, proporciona seriedad al asunto del juego y se caracteriza por dar al alumno una motivación para ganar y al mismo tiempo aprender.

No solo es el interés por aprender historia lo que el uso de juegos de mesa proporciona al alumno, sino que incluso con la aplicación de estos en el ámbito educativo se desarrollan otros aspectos de este mismo de manera indirecta, como lo es el desarrollo de capacidades mentales y sensoriales, ¿Qué acciones hacer?, ¿Qué hare ahora?, son cuestiones que se plantea un estudiante eh incluso cualquier persona en el momento de estar jugando, otro aspecto a el cual contribuye es la concentración, es necesario plantear una estrategia, ejercitar la memoria, entre otros, los juegos de mesa ayudan a los jóvenes a mejorar su concentración en el campo de juego, aun cuando este puede ser de preguntas, de observación, de desarrollo, estrategias, etc. Es un aspecto único que permite al ser humano centrarse en lo que se está haciendo, para ello se añade la toma de

decisiones, la cual juega un papel fundamental en el instante que el usuario juega, pues desde una concentración centrada hasta resolver problemas mediante sus propias decisiones.

Los juegos, y en este caso los de mesa no dejan de lado que aquel que los lleva a cabo cumpla normas de convivencia entre él y los demás jugadores, se promueva un ambiente sano, rico en valores y de manera competente entre los educandos, este tipo de actividades despiertan el educando el querer obtener la victoria, para la cual demostrara ser hábil en este y lo que en el conlleva, ya sean desde preguntas, buscar ganar o con el fin de sobre salir en el ámbito educativo.

Los recursos didácticos son muy diversos y estos pueden adaptarse de acuerdo con lo que se necesite, problemas o intereses del alumnado, así como de los objetivos que se tengan establecidos, y el proyecto que se desarrolla demuestra esto mismo, busca trasladar juegos, videojuegos, al contexto formal que permitan despertar el interés en el alumnado por querer aprender, pero sobre todo por aprender historia.

4.1.1.- Los sujetos y el problema de intervención

La presente propuesta de trabajo se encuentra orientada para contrarrestar la apatía o desinterés por parte de los alumnos al aprender y comprender la materia de historia en primer grado de secundaria, este mismo proyecto se encuentra diseñado para la Escuela Secundaria Técnica No.24 con clave de centro de trabajo 21DST0029Z, ubicada en el municipio de Teziutlán, Puebla, turno matutino, el alumnado correspondiente se encuentra en promedio en edades de once y doce años de edad, los grupos de dicho plantel se encuentra mixtos mezclando niños y niñas siendo estas últimas las que mayor cantidad se posee por clase.

Como se mencionó con anterioridad el alumnado se encuentra en la edad de transición entre infancia y adolescencia denominada como pubertad, estos de acuerdo a las observaciones

realizadas se caracterizan por presentar conductas de rebeldía, no prestando atención en clases, incumpliendo con sus labores como estudiante, entre otros aspectos, como es el desinterés por sus materias, las emociones presentadas e incluso cambios en sus estilos de aprendizaje.

Además, la población hacia la cual va dirigida la propuesta elaborada, en su plantel no es utilizado el uso de recursos didácticos innovadores, sino que las clases son cerradas, centrándose en una estancia dentro del aula con poca interacción entre los mismos alumnos, siendo la comunicación un factor importante en el desarrollo de la adolescencia fomentando la sociabilidad de estos mismos, varones con varones, damas con damas y mixtos, además de alumno docente siendo esta un pilar en la formación del educando.

Uno de los factores principales que genera el problema “desinterés” al aprender historia es el escaso uso de recursos didácticos dentro del salón de clases, pues los alumnos conllevan su estudio de dicha materia solo en el libro de texto gratuito, son pocas las ocasiones en las cuales se utilizan recursos tecnológicos o como es el caso de esta materia, de diversas fuentes de información para el estudio de los temas. Esto genera un uso repetitivo de técnicas en clases las cuales fomentan un aburrimiento en los alumnos siendo un solo estilo de aprendizaje el utilizado por los alumnos aun cuando este puede ser más explícito acorde a los diferentes estilos de los educandos.

El desinterés se suele generar en todos los niveles educativos, pero son los factores como el crecimiento o la etapa de los jóvenes, como es en este caso la adolescencia o pre adolescencia los que generan una apatía total de estos mismos por aprender, las distracciones como el teléfono celular, o las mismas interacciones entre alumnos provocan un déficit de atención entre clases.

Respecto a la investigación, el problema puede contrarrestarse y para ello el docente debe establecer estrategias didácticas que puedan despertar una comprensión, valoración e interés por

la materia en el alumnado, ya sea canalizando los mismos factores que generan este mismo ambiente de aprendizaje, es decir, utilizar la distracción para combatir la apatía por aprender, para ello en esta propuesta de trabajo se utilizaran técnicas basadas en la gamificación para que el alumno pueda y quiera estudiar esta materia.

La gamificación como estrategia a utilizar se caracteriza por dar uso del juego en el ambiente de educación formal, posee similitudes con la ludificación la cual usa características del juego para un aprendizaje, mientras que el primero utiliza las reglas en general, el segundo solo las bases, la diferencia principal es la complejidad del asunto, la estrategia implementada por un docente en relación a una actividad lúdica se basara en play, teniendo un objetivo sencillo, fácil de comprender, y que no suponga un reto al educando, por otro lado, si se plantea una situación académica de gamificación, la cual deriva del inglés game, se centra en los objetivos más elaborados y complejos que supongan un reto, mostrando seriedad en el asunto, motivando al educando a cumplir las metas establecidas.

Es por ello, que la propuesta de este proyecto está basada en actividades de gamificación, acorde a las características de los sujetos de la investigación, siendo estos los alumnos pertenecientes a primer grado de secundaria, el trabajo que se propone consiste en la utilización de juegos de mesa y de videojuegos como recursos didácticos en clases de historia para abordar un tema, siendo en este caso el seleccionado, “la segunda guerra mundial”, explicando características, causas, consecuencias, errores, estrategias, personajes, valores implícitos en el conflicto, con el fin de fomentar un desarrollo crítico en los estudiantes.

La gamificación fue la estrategia de selección para este proyecto por poner a los alumnos un reto sobre el cual deben guiarse y de este modo comprender el hecho histórico, los juegos de mesa por su parte están adaptados acorde a la edad de los sujetos de estudio al igual que los

videojuegos a utilizar los cuales pertenecen a la franquicia Medal of Honor en la plataforma XBOX, para el diseño de este proyecto se consideró la edad de los educandos así como la categoría de juego a la que pertenecen.

Los sujetos de investigación al ser preadolescentes y con la observación desarrollada se obtuvo la información acerca de sus gustos e intereses, como lo es el juego y los videojuegos, dicha estrategia para la enseñanza de la historia y despertar un interés en los educandos por querer aprender esta materia y comprender lo que en ella esta implícita se diseñó fomentando un ambiente social, de interacción, de competencia, estrategia y con el fin de que los alumnos disfruten de aprender, se desenvuelvan y entiendan la importancia de estudiar, contrarrestando así el problema estudiado en este proyecto, jugando, y generando un aprendizaje significativo en los alumnos de primer grado de la escuela secundaria técnica No. 24.

4.1.2 Descripción de la estrategia

El propósito de esta investigación es concebir un interés por parte del alumnado y a su vez una comprensión siendo el objetivo general de la misma “Consolidar en los alumnos de primer grado de secundaria un interés, comprensión e interpretación de los hechos históricos por medio de la interacción mediante el uso de la estrategia de gamificación.” para ello, se estudió el contexto en el cual se llevará a cabo dicho proyecto, siendo una institución de nivel secundaria y centrándose en las edades de los educandos de primer grado se seleccionó dicha estrategia.

Como lo que se busca lograr es principalmente despertar un interés por los alumnos hacia aprender historia se llevara a cabo el uso del juego en relación a la gamificación para desarrollar las secuencias didácticas pertinentes. El termino de gamificación se basa con el termino inglés “game” el cual se diferencia de su significado en español que es juego, traducido al inglés al mismo

tiempo como “play”, el primero hace alusión a centrarse en la actividad, lograr el objetivo, es decir, desarrollar un ambiente competente en el aula, ya sea para conseguir ganar o en ciertos casos la obtención de un premio.

La gamificación, menciona Guerreo (2021), “es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al campo educativo-profesional con la intención de lograr mejores resultados. Y para absorber mejor ciertos conocimientos, prosperar alguna habilidad, o retribuir acciones específicas, entre otros objetivos”. Y en este proyecto dirigido hacia la docencia las actividades que se plantean además de buscar el interés por parte de los educandos al querer estudiar y comprender historia, mejoran sus habilidades de sociabilidad, estratégicas, de pensamiento, y de toma de decisiones, pues una decisión en el momento de adentrarse en un juego es crucial para obtener la victoria del mismo.

Entre sus principales características está el propiciar una educación más amena y de interés a los estudiantes, pues al enseñar con forma de juegos facilita la interiorización de los contenidos en los alumnos al gusto de estos mismos, de igual forma desarrolla una motivación en los alumnos, no necesariamente conductista, pues los estudiantes se encontrarán identificados y comprometidos con dicha actividad y esto produce una nueva experiencia hacia el educando. Como toda estrategia, se poseen diferentes técnicas y la gamificación las posee, pues es la forma de retribuir a los objetivos que se quieren lograr, de acuerdo nuevamente con Guerrero (2021), se encuentran en forma de listado;

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 nivel o estatus.

Obtención de premios: A medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de «Colección».

Regalos: Se entregan bienes 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: En esta última técnica, el alumno intenta conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

Son múltiples las técnicas que se desenvuelven en el proceso de gamificación, y todas pueden ser utilizadas sin una perspectiva conductista en el aula, sino por el contrario, deben ser usadas para objetivos pedagógicos que propicien un ambiente educativo innovador, en este proyecto de interacción con los educandos se utilizaron las técnicas de Escalado de niveles, en el momento de utilizar los videojuegos como fuente de información e interacción lo cual se mencionara posteriormente, y del mismo modo las misiones o retos, juegos como fueron Battleship, Stratego, y uno de autoría propia, se basan en que el usuario, en este caso el estudiante cumpla su misión o reto planteado, ya sea ganando y compartiendo una experiencia con sus compañeros, etc.

La gamificación funciona incluso como fuente de motivación en los alumnos, pues el juego, propicia en estos un ambiente de querer ganar o cumplir los objetivos planteados, las técnicas anteriormente mencionadas se complementan con la idea de Guerrero (2021), la gamificación dependerá de alguno de los siguientes aspectos:

Recompensa: Obtener un beneficio merecido.

Estatus: Establecerse un nivel jerárquico social valorado.

Logro: Logra superación o satisfacción personal.

Competición: Simple afán de competir e intentar ser mejor que los demás.

Durante el desarrollo de dicha estrategia, se emplearan los últimos dos aspectos de los anteriormente redactados, siendo el logro, un motivador en el espacio educativo que funcione para despertar un interés por parte del alumnado al comprender historia a manera de satisfacción personal, cumpliendo las misiones y retos establecidos durante las sesiones que posteriormente se describirán, incluyendo la competición, la cual al intentar destacar entre los demás el alumno afrontara y mostrara un mayor interés en la materia.

La gamificación como toda estrategia puede poseer sus contras, sin embargo, es necesario reconocer cuales son las principales características que proporcionan beneficios dentro del aula, al ser un aprendizaje de carácter constructivista, la gamificación como se mencionó con anterioridad no es específicamente la obtención de un premio, sino incluso de una satisfacción misma al ser un loro, cumpliendo ciertos objetivos, los beneficios de acuerdo con el sitio web Just a moment (s.f) son los siguientes:

El alumno asume el control sobre su propio proceso de aprendizaje.

Libertad para equivocarse sin consecuencias negativas.

Tolerancia ante el fracaso y la frustración = resiliencia.

Incremento de la motivación con respecto a los temas de la clase.

Refuerza su capacidad de toma de decisiones basadas en información disponible.

Dichas características proporcionan al docente las bases para despertar un interés por parte del alumnado por querer aprender historia, demostrando que dicha materia no solamente consiste en la memorización de fechas, personajes o lugares, sino que va más allá, cometiendo errores, asumiendo y tomando el control de las acciones que se realizan, con las actividades a realizar, por

supuesto ayudando a que el estudiante pueda tomar decisiones sea esto en equipo o de manera solitaria dentro del juego y fuera de este.

Otra forma en la que el docente puede contribuir al despertar un interés por querer aprender de parte del estudiante gamificando es de acuerdo con los pasos o fases que proporciona el sitio web Educacionespuntocero (s.f) especifican que para realizar una gamificación en el aula y que esta sea eficaz es considerable tomar en cuenta los siguientes pasos:

1.- Convierte tu plan de estudios en una fantástica HISTORIA; utiliza tu creatividad, tu pasión por tu materia y un poco de magia.

2.- Cambia la palabra tema o unidad por NIVEL, el nivel es un indicador que aporta reconocimiento una vez se ha cumplido unos hitos determinados, los niveles son unas de las motivaciones más fuertes para los jugadores.

3.- Los objetivos o tareas serán los RETOS, un juego está compuesto por la suma de retos a través de los cuales se van adquiriendo habilidades y se va progresando en la curva del aprendizaje desarrollando capacidades inherentes al objetivo final del juego: aprender.

4.- Los alumnos son JUGADORES, debemos de conocer bien a nuestros jugadores para poder adaptar nuestro juego en base a sus necesidades y que así respondan mejor a nuestros retos. Richard Bartle (escritor, profesor e investigador del juego) clasifica el perfil de los usuarios según su comportamiento en el juego en cuatro tipos:

- Achievers.- su objetivo es resolver los retos con éxito y así recibir una recompensa por ello.

- Explorers: desean descubrir y aprender cosas nuevas o desconocidas dentro del juego.

- Socializers.- sienten atracción por los aspectos sociales del juego por encima de la propia estrategia.

- Killers.- busca competir con otros jugadores.

5.- Fallar en el aprendizaje será una VIDA, aprobar o suspender un control o fallar en los deberes, en el juego se convierte en vidas extras o quitar vidas. Nuestro juego comenzará

con un número limitado de vidas para poder superar con éxito nuestros niveles y no llegar al temido Game Over.

El docente tomara en cuenta en el momento de utilizar la gamificación como estrategia para la enseñanza en sus clases, las características, técnicas, formas e incluso pasos a seguir para que se produzca un ambiente educativo innovador y que capte la atención del alumnado e incluso lo motive a querer aprender, en este caso la materia de historia.

A continuación, se presentará en que consiste la estrategia, con base en el uso de secuencias didácticas, centradas en la gamificación durante seis sesiones, cada sesión consta de una duración de dos horas y será evaluada con una lista de cotejo a excepción de la sexta o última la cual será por medio de una rubrica.

Numero de sesiones: 6

Sesión 1 (VÉASE APÉNDICE E)

Objetivo: Concebir en los alumnos de la Escuela Secundaria Técnica No 24 un interés interpretación y comprensión de la materia de historia en relación el tema de la segunda guerra mundial, conociendo sus causas, consecuencias y valores implícitos en tal conflicto.

Aprendizaje esperado: El alumno comprenderá cual fue el casus belli que comenzó la segunda guerra mundial, identificara los principales personajes que participaron en ella, conocerá en que consistió la guerra relámpago (Blitzkrieg).

Tema: La segunda guerra mundial- Blitzkrieg, duración 2 horas.

Secuencia de actividades.

El docente iniciara dando la bienvenida, saludando a los educandos con los que se trabajara en la sesión realizando una presentación para conocer los nombres de los estudiantes y su interés por el tema, el cual es la segunda guerra mundial. Para continuar el docente se entregará hojas con información (acerca del tratado de Versalles) a los alumnos para que conozcan que sucedió en el continente europeo tras la primera guerra mundial, posteriormente el maestro realizara un preámbulo, donde se preguntara a los alumnos que conocen acerca del tema de la segunda guerra mundial, redactando las ideas principales de los educandos en el pizarrón por medio de una lluvia de ideas. El docente, pasada la lluvia de ideas, explicara a los educandos como se suscitó el conflicto, cuáles fueron las principales causas que llevaron a Alemania a iniciar una segunda guerra mundial y añadiendo la primera parte del conflicto la cual fue la Blitzkrieg, mencionando ¿Qué fue?, ¿Cómo sucedió?, etc.

Se desarrollará una actividad de retroalimentación del tema, con base a un juego de cartas “Blitzkrieg, un alto a la guerra”, para lo cual el docente entregará a los educandos el material para dicho juego. Para continuar el maestro explicara a los estudiantes las instrucciones del juego y como se llevará a cabo la actividad en la cual los jugadores anotaran en su cuaderno los aspectos más importantes o relevantes implícitos en las tarjetas, incluyendo una opinión propia acerca de dicho juego. Una vez explicadas las instrucciones los estudiantes llevaran a cabo el juego con apoyo del docente, rolando los distintos papeles del juego siendo estos el bando de los aliados y el bando del eje.

Una vez concluido el juego, el docente indicara a los estudiantes como se llevará a cabo su evaluación, siendo esta mediante la elaboración de un periódico mural con información de todas las sesiones a realizar, y con los apuntes en un diario reflexivo que se utilizara también como libreta de apuntes, para terminar el primer tema y sentar las bases de la reflexión realizara

preguntas el maestro hacia los alumnos, como ejemplo; ¿consideras justo el inicio de la guerra?, ¿crees que las causas estuvieron justificadas por parte de Alemania?, ¿Consideras que la Blitzkrieg tuvo fallas o fue un éxito?, ¿Por qué?, una vez terminadas las preguntas y reflexiones de los estudiantes plasmadas en su diario se dará por culminada la primera sesión de trabajo.

Sesión 2 (VÉASE APÉNDICE I)

Objetivo: Concebir en los alumnos de la Escuela Secundaria Técnica No 24 un interés interpretación y comprensión de la materia de historia en relación el tema de la segunda guerra mundial, conociendo sus causas, consecuencias y valores implícitos en tal conflicto.

Aprendizaje esperado: El alumno conocerá como se desarrolló la batalla de Midway, el conflicto y las tensiones entre Estados Unidos y el Imperio de Japón, asimismo conocerán las estrategias y decisiones que se tomaron en la batalla naval más grande de la historia.

Tema: La segunda guerra mundial- La batalla de Midway, duración 2 horas.

El docente dará la bienvenida a la segunda sesión de trabajo, saludando a los estudiantes, posteriormente realizara preguntas de forma breve acerca de lo que se trabajó la sesión anterior y comenzara indicando el tema de la sesión a trabajar, el cual es, "la batalla de Midway", una vez indicado el tema, el maestro entregara a los alumnos hojas con información referente al tema, la cual muestra las principales características de dicho tema y de sus antecedentes el cual es el ataque a la base naval de Pearl Harbor por parte de los japoneses, ya entregado el material de trabajo el maestro realizará un preámbulo preguntando a los estudiantes si conocen algo de dicho conflicto y basados en las hojas entregadas realizaran una lluvia de ideas, las cuales serán planteadas en el pizarrón, posteriormente el maestro explicara a los educandos como se suscitó dicho conflicto señalando las principales causas y consecuencias que dejo este conflicto entre el imperio japones

y los Estados Unidos, destacando la batalla de Midway y respondiendo a preguntas como ejemplo, ¿Qué fue?, ¿Cómo se llevó a cabo?, ¿Cuáles fueron las estrategias utilizadas?, ¿fue realmente lo correcto?, haciendo mención de personajes y aspectos relevantes entre las dos potencias.

Se desarrollará una actividad de retroalimentación con base en un juego de mesa el cual es “Batalla Naval”, para lo cual el docente entregara a los educandos dicho juego, una vez entregado el material dividirá el grupo en dos equipos representando uno el imperio japones y el otro a los Estados Unidos, de este modo actuaran como si de generales de guerra se tratasen, el maestro explicara las instrucciones del juego y como se llevara a cabo la actividad en la cual los estudiantes podrán hacer una pregunta en relación a la batalla de Midway o el ataque a Pearl Harbor por cada acierto a un barco enemigo, hasta un total de 10 aciertos se declarara a un vencedor, pero en primer lugar dará tiempo a los estudiantes de redactar las preguntas correspondientes por equipo, una vez terminadas las preguntas dará inicio el juego hasta que un equipo se alce con la victoria.

El docente planteara preguntas en relación al tema visto en la sesión, para que los alumnos escriban sus reflexiones en su diario, teniendo como ejemplo, ¿Qué rescatas entre el conflicto de Estados Unidos y Japón?, ¿Crees que las estrategias utilizadas fueron eficaces o que algún bando jugo sucio durante el conflicto?, ¿Consideras que Japón o Estados Unidos llegaron a cometer errores durante la guerra?, ¿Por qué? Agregando opiniones personales acerca del tema por parte del alumno en su diario, además el docente les dará a conocer un videojuego para móvil el cual retroalimentara el tema, el cual es World War Polygon WW2.

Sesión 3 (VÉASE APÉNDICE K)

Objetivo: Concebir en los alumnos de la Escuela Secundaria Técnica No 24 un interés interpretación y comprensión de la materia de historia en relación el tema de la segunda guerra mundial, conociendo sus causas, consecuencias y valores implícitos en tal conflicto.

Aprendizaje esperado: El alumno conocerá acerca de la batalla de Stalingrado, la ofensiva alemana contra la URSS y porque se llevó a cabo, los errores acometidos, evaluará de forma crítica el acontecimiento de la batalla más letal en la historia de la humanidad.

Tema: La segunda guerra mundial- La batalla de Stalingrado- duración 2 horas.

El docente da la bienvenida a la tercera sesión de trabajo, saludando a los alumnos, posteriormente realizara preguntas a los educandos de forma breve sobre lo que se vio la sesión anterior, y comenzara indicando que el tema de la sesión de trabajo es “la batalla de Stalingrado”, posteriormente el docente entregara hojas con información sobre el tema a aborda, la cual rescata la información más importante y básica sobre dicho acontecimiento, una vez entregadas el maestro proyectara un video mediante el siguiente link, <https://www.youtube.com/watch?v=W4ZiAVRcVgs&t=498s> relacionando el tema con los principales acontecimientos de la batalla, cuando concluya el video el maestro explicara como se suscitó el conflicto, señalando las principales causas y consecuencias que dejo esta batalla entre la URSS y el tercer Reich alemán , este mismo con aportaciones dadas por los alumnos, preguntara a estos acerca de ¿Qué fue?, ¿Cómo se llevó a cabo?, ¿estrategias utilizadas?, ¿fue lo correcto?, etc. Haciendo mención de personajes y aspectos entre estas dos potencias.

Se desarrollara una actividad de interacción mediante el uso del videojuego Medal of Honor European Assault, en el cual los educandos tomaran el papel de un soldado soviético que busca defender y recuperar la ciudad de Stalingrado, el docente explicara las instrucciones de la

actividad, cada alumno hará interacción con el videojuego (una vez explicados los controles del mismo), buscando cumplir con las misiones y puntos establecidos en este evitando morir, una vez muere un jugador el siguiente toma el papel y de esta forma sucesivamente. Mientras un jugador se encuentra en interacción el reto de compañeros realizan las observaciones y comparaciones entre el videojuego y la realidad, así como de aspectos que ellos mismos destaquen sobre el conflicto en su diario reflexivo, al finalizar los estudiantes intercambiaran sus opiniones acerca del juego destacando el “como ellos vivieron el acontecimiento”.

El docente planteara preguntas como base para la reflexión de los alumnos, entre ellas como ejemplo, ¿Qué rescatas acerca del conflicto entre la URSS y Alemania?, ¿crees que las estrategias utilizadas fueron eficaces o algún bando jugo sucio al respecto?, ¿consideras que el pacto existente entre estas dos naciones pudo haber permanecido?, además indicara que los alumnos agreguen opiniones personales acerca del tema y de la clase.

Sesión 4 (VÉASE APÉNDICE M)

Objetivo: Concebir en los alumnos de la Escuela Secundaria Técnica No 24 un interés interpretación y comprensión de la materia de historia en relación el tema de la segunda guerra mundial, conociendo sus causas, consecuencias y valores implícitos en tal conflicto.

Aprendizaje esperado: El alumno conocerá acerca del día D y el desembarco de Normandía, además será consciente de la estrategia anfibia más grande de la humanidad y comprenderá aspectos como la coordinación, comunicación, engaños y los problemas que esta tuvo.

El docente dará la bienvenida a la cuarta sesión de trabajo, saludando a los educandos, posteriormente preguntara a estos acerca de lo que se abordó la sesión anterior, el tema fue “la

batalla de Stalingrado-2, y comenzara a abordar el tema de trabajo el cual es el “día D o desembarco de Normandía”, pasando esto el docente entregara hojas con información a los educandos (VÉASE ANEXO F), y comentaran acerca de dicho conflicto y lo que pareció resaltante a los educandos, una vez pasado esto el maestro presentara el siguiente video a los jóvenes https://www.youtube.com/watch?v=3TT_ZVxxiQk&t=409s dando la indicación de redactar las ideas principales del mismo, concluido el video el maestro explicara de forma detallada como se suscitó la batalla, señalando las principales causas, consecuencias y características de la misma, así como los valores implícitos en esta.

Una vez explicado el tema del desembarco de Normandía, se desarrollara una actividad de interacción mediante el uso del videojuego Medal of Honor European Assault, para la plataforma XBOX, en el cual los estudiantes tomaran el papel de un soldado americano que se encuentra en el desembarco de las playas de Normandía, Francia, realizando la instalación del videojuego, cuando este se encuentre instalado, el profesor dará las indicaciones de la actividad, cada estudiante hará interacción con el videojuego, cumpliendo las misiones y retos correspondientes establecidos en este mismo, evitando morir en dicho juego, mientras los demás compañeros realizan observaciones y comparaciones entre el juego y la realidad, destacando los aspectos más importantes en su diario reflexivo, cuando un jugador pierde, el siguiente tomara su lugar de esta forma sucesivamente. Al concluir el juego los estudiantes compartirán sus opiniones y experiencias con dicho juego acerca del “como vivieron el acontecimiento”.

El docente planteara las preguntas base para la reflexión del alumno respecto al tema, como ejemplo, ¿Qué rescatas acerca de la estrategia de los aliados desarrollada durante el día D?, ¿crees que dicho acontecimiento genero un impacto grande en la guerra?, ¿consideras que Alemania pudo

haber realizado una mejor contraofensiva ante esta incursión?, ¿Por qué?, agregado una opinión personal del tema y de la actividad realizada.

Sesión 5 (VÉASE APÉNDICE Ñ)

Objetivo: Concebir en los alumnos de la Escuela Secundaria Técnica No 24 un interés interpretación y comprensión de la materia de historia en relación el tema de la segunda guerra mundial, conociendo sus causas, consecuencias y valores implícitos en tal conflicto.

Aprendizaje esperado: El alumno conocerá acerca de la batalla de las Ardenas, como se desarrollaron las estrategias por parte de ambos bandos, factores que propiciaron victorias y derrotas y como este acontecimiento marcaría el fin del tercer Reich Alemán.

El docente comenzara dando la bienvenida a la quinta sesión de trabajo, saludando, pregunta a los alumnos acerca de lo visto la sesión anterior, cuyo tema fue, el día D, como este fue el principal factor para el fin de la guerra, compartiendo las ideas de los educandos en el pizarrón, una vez desarrollada la introducción el docente entregara hojas con información a los alumnos, correspondientes al tema a trabajar, el cual es la batalla en las Ardenas (VÉASE ANEXO G), posteriormente el docente explicara el tema, dando a conocer a los alumnos las principales causas, consecuencias, estrategias de ambos bandos, errores de las mismas, con el apoyo de un mapa del continente europeo, explicara a los jóvenes como la Alemania Nazi comienza perder territorio, hasta concebir el fin de la guerra en dicho continente.

Ya explicado el tema, el maestro dará a conocer cómo será la forma de trabajo de la sesión, la cual consiste en el uso del juego de mesa Stratego (VÉASE ANEXO H), explicando las reglas del juego en general, funcionamiento del mismo y pautas acerca de la forma de trabajo, el maestro dividirá el grupo en dos equipos siendo el equivalente a los bandos del conflicto con número de

integrantes iguales cada uno, ya realizados los equipos cada integrante redactara tres preguntas con base en lo que consistió la batalla de las Ardenas, comenzara el juego y acorde a las reglas, llevara a cabo la dinámica establecida.

El docente indicara las preguntas correspondientes al tema para hacer la reflexión, la cual los educandos plasmaran en su diario, como preguntas principales están, ¿Qué errores consideras que cometieron ambos bandos en la batalla?, ¿Cuáles fueron los factores principales que llevaron a Alemania a la derrota?, ¿Por qué este acontecimiento fue el declive del tercer imperio alemán?, ¿Por qué el juego Stratego funciona como un planteamiento de estrategia para una batalla?, si el juego fuese real, ¿consideras que habrían ganado o perdido la guerra?, ¿Por qué?, entre otras.

Sesión 6 (VÉASE APÉNDICE P).

Objetivo: Concebir en los alumnos de la Escuela Secundaria Técnica No 24 un interés interpretación y comprensión de la materia de historia en relación el tema de la segunda guerra mundial, conociendo sus causas, consecuencias y valores implícitos en tal conflicto.

Aprendizaje esperado: El alumno conocerá como culmino la guerra en Europa, y en el continente asiático, con el bombardeo de las ciudades niponas de Hiroshima y Nagasaki, además contribuirá en opinión de si dicho ataque estuvo realmente justificado. Marcando así el final de la segunda guerra mundial.

El docente da la bienvenida a la última sesión de trabajo, entregara hojas con información a los educandos (VÉASE ANEXO J), acerca del tema a abordar el cual es el bombardeo a las ciudades de Hiroshima y Nagasaki en Japón por parte de los aliados, dará paso a explicar el tema, dando a conocer a los educandos como culmino la guerra en Europa y el suicidio de Adolf Hitler, líder de la Alemania Nazi, posteriormente con ayuda de las hojas de información hablara con los

educandos acerca del bombardeo a las ciudades japonesas, sobre las causas y consecuencias de tal acción y como este género un enorme impacto en la sociedad actual, incluyendo el proyectar el siguiente video, https://www.youtube.com/watch?v=Yxln5pr5C_I

El docente dará las indicaciones acerca de un producto final, el cual es la creación de un periódico mural con los temas vistos durante las seis sesiones anteriores referentes a la segunda guerra mundial, siendo este la evaluación final de los educandos teniendo en cuenta los aspectos de la rúbrica correspondiente (VÉASE APÉNDICE Q), con los materiales los educandos realizaran en equipo el periódico mural y el docente monitoreara los avances, forma de trabajo y solucionara las dudas de los estudiantes para la creación de dicho material.

El maestro escuchara la exposición realizada con base al periódico mural elaborado por los educandos y realizara la evaluación correspondiente del producto tomando en cuenta los parámetros establecidos en el instrumento de esta acción, posteriormente entregara las calificaciones a los estudiantes sobre las seis sesiones trabajadas.

4.1.3 Plan de evaluación

Para complementar la estrategia planteada y que esta propicie resultados favorables a la intervención educativa a realizar es necesario conocer el método de evaluación a aplicar para la estrategia antes descrita, este proceso es sistemático y permite conocer si las actividades a desarrollar resultan favorables ante el problema de estudio, de acuerdo con Fernández (2005), define a este proceso como, “Proceso contextualizado y sistematizado, intencionalmente diseñado y técnicamente fundamentado, de recopilación de información relevante, fiable, y válida, que permita emitir un juicio valorativo en función de los criterios previamente determinados como base para la toma de decisiones.” Según las palabras de Fernández es necesario establecer un

método o plan de evaluación que servirá para comprender como la estrategia de gamificación ayudará a despertar un interés en el alumnado y además de que este comprenda los hechos históricos desde su propia perspectiva.

Para los productos a realizar por los alumnos durante cada sesión de trabajo se estipulara la redacción de un diario reflexivo, en el cual los estudiantes plantearan sus opiniones, acorde a las ideas e información, acerca de los temas a enseñar, para este caso sobre la segunda guerra mundial, este en palabras de Bordas y Cabrerías (2001), citados en la Comisión Institucional de Evaluación de los Aprendizajes (2013) “permite desarrollar habilidades metacognitivas, la cual consiste en reflexionar y escribir sobre el propio proceso de aprendizaje. El uso de esta técnica, promueve el registro de los acontecimientos o experiencias personales de cada estudiante durante un determinado período” (p.22).

Así el diario será el instrumento principal de trabajo tomado en cuenta pues, al tratarse de la materia de historia se busca que los educandos no se centren en lo tradicional, en la memorización de fechas y personajes históricos, sino que indaguen y principalmente reflexionen sobre los acontecimientos del pasado, lo correcto, lo incorrecto, los errores, los aciertos, etc. En él, cada estudiante plasmara sus propias opiniones acerca de los temas tratados en clase, no se basará en un mismo esquema de ideas principales, el estudiante redactara sobre aquello que le pareció interesante, centrándose en el contenido estudiado, el diario reflexivo y sus opiniones serán los productos de las primeras 5 sesiones y una leve opinión durante la sexta, para la evaluación de estas reflexiones se ejecutara la lista de cotejo, este instrumento de acuerdo con el sitio web Lifeder (2022), “resulta útil para evaluar no solo conductas o actitudes, sino también productos terminados, como mapas conceptuales, cuadros comparativos, exposiciones, líneas de tiempo, entre otros.” Al ser una evaluación diaria que permitirá analizar si el estudiante se encuentra interesado en aprender

historia, los reactivos se encuentran centrados en las opiniones del alumnado, y en corroborar si el joven se encuentra interesado por aprender o no, es un instrumento cuantificable y de carácter cualitativo al mismo tiempo, puesto que en su estructura permite realizar observaciones acerca de aquello que se va a evaluar (VÉASE APÉNDICES H,J,L,N,O), este mismo recurso nuevamente menciona el sitio web Lifeder (2022),

No se aplica con la intención de asignar una puntuación al desempeño de los estudiantes, sino para obtener información sobre la eficacia del proceso formativo. Esta información permitirá aplicar las mejoras que sean necesarios y resaltar los puntos fuertes de la estrategia de enseñanza-aprendizaje.

La lista de cotejo, permitirá corroborar de manera cuantificable si los estudiantes realmente están demostrando interés y comprensión en la materia, el instrumento como se muestra en los apéndices correspondientes permite cuantificar en respuesta de si y no si es afirmativo que el ítem que se establecido se encuentra en el apunte del educando o no, además permite realizar observaciones acerca de la reflexión o análisis realizado por el educando, esto incluye tanto el tema como de las dinámicas de trabajo que se llevaran a cabo.

El producto final que se realizara durante la sexta sesión es el periódico mural, el cual elaboraran los educandos en el momento de clase, este trabajo se selecciono pues permite una colaboración y sociabilidad entre los estudiantes, características del trabajo en equipo y el cual acorde a la estructura que posee, los estudiantes puedan compartir los conocimientos adquiridos con los compañeros del plantel educativo, este de acuerdo con Cajal, A (2019),

Es un medio de comunicación que es fijado o realizado en una pared o cerca de un muro visible, con el objeto de que todos los que transiten por ese espacio lo puedan leer. Las partes del periódico mural pueden variar, ya que su conformación depende del conjunto de ideas que tengan quienes lo realicen.

El periódico dependerá de dos aspectos esenciales, la información que los educandos plasmen en ella y la forma en que lo realizaran, de este modo pondrán en ello todo lo aprendido, datos interesantes, características del tema, entre otros aspectos, este producto se realizara en equipo y su técnica la observación se llevara a cabo con el instrumento de la rúbrica según Admin (2019),

Cuenta con un conjunto de criterios que se encuentran ligados a las capacidades que se utilizan para evaluar la actuación del alumno en la creación de ensayos, exposiciones, proyectos y otras materias. Como método, la rúbrica se emplea para conseguir una evaluación acertada y justa.

Con este instrumento como método de evaluar el trabajo en equipo de los educandos el proceso será justo y además le permitirá al educando realizar una autoevaluación objetiva sobre sus aciertos y sus errores correspondientes, la herramienta proporciona al docente diversos aspectos que debe tomar en consideración una vez comience la evaluación de los jóvenes en su proyecto.

Los instrumentos se seleccionaron de tal manera que se puedan estandarizar las características de los estudiantes, acorde al objetivo del proyecto el cual es contrarrestar la apatía y al ser este un problema que resultaría imposible medir, pero si comprobar conforme a los ítems redactados en los instrumentos de evaluación, los aspectos de los que se pueden devolver resultados serian:

1. Se contrarresto la apatía y se despertó un interés por parte del alumnado al querer aprender historia.
2. Los educandos lograron comprender los acontecimientos históricos en relación al tema que se visto en la sesión de clase.

3. Los estudiantes dieron una interpretación propia acerca del tema visto en la sesión de clase, reflexionando y demostrando así su criterio propio.

Con estos aspectos plasmados en las listas de cotejo correspondientes y rubrica es la forma en la que se llevara a cabo la evaluación del presente proyecto.

4.2 Análisis de resultados

A continuación se presentan los resultados de la intervención del proyecto de desarrollo educativo operación overlord, el cual fue aplicado en la escuela secundaria técnica No 24, con alumnos de primer grado pertenecientes al grupo B, el análisis tomo en consideración diversos aspectos tomados en cuenta desde el desarrollo e implementación del diagnóstico en los educandos del plantel, fue un proceso largo, el cual siguió una serie de pasos y puntos establecidos, comenzando por un estudio acerca de cómo se ha dado la enseñanza de la materia de historia en los últimos años en México y en escala internacional, tomando en cuenta que dicho proceso se centra en utilizar el libro de texto entregado por autoridades educativas como recurso único y principal en el aprendizaje de historia.

Una vez comprendido que la enseñanza de esta materia se encuentra de modo tradicional y poco o nada innovadora era momento de adentrarse en el campo de investigación el cual fue la escuela técnica 24, se utilizaron diferentes técnicas e instrumentos que permitieron comprender de igual forma como se da este proceso ahora en el contexto estudiado, la guía de observación permitió conocer que los educandos no se encontraban interesados por querer aprender, sino que estos se interesaban por cumplir con las actividades establecidas por el docente con el fin de acreditar el curso.

Fue momento de actuar de manera participante por medio de una entrevista realizada a la docente la cual permitió dar consciencia de cómo se encontraba la institución, pocos horas para la

materia, cantidades de alumnos grandes para pocos docentes la cual no permitía el desarrollo de una evaluación cualitativa por educando, los escasos recursos tecnológicos con los que cuenta la institución pero sobre todo comentando que los estudiantes se centran principalmente en ascender de grado más que en aprender, lo cual dio como resultado el problema de estudio el cual fue el desinterés por los educandos al aprender historia.

Se empleo un cuestionario y del mismo modo una encuesta para conocer desde la mente de los educandos el por qué no se sienten atraídos a aprender esta materia, y resulto ser en sus opiniones las actividades poco interactivas, los temas vistos de forma rápida y sin un trasfondo, que normalmente se encontraban trabajando de forma individual, sin embargo, acorde a los ítems pronosticativo del diagnóstico se destacó el que a ellos les atraían los videojuegos, jugar entre compañeros y así aprender en colaboración, sin embargo, existen diferentes factores que no permiten que una practica innovadora pueda ser llevada a cabo, como fue acorde a la observación los recursos de los que dispone el plantel, entre ellos se encontraba la escases de recursos tecnológicos en el aula, los salones de clases no cuentan con proyectores propios y equipo de sonido, este mismo debe ser recogido por un docente con anticipación en la dirección del plantel.

Otro factor que interviene en el problema es el hecho de centrarse a utilizar el libro de texto como único recurso didáctico dentro del aula, además de no interactuar fuera del salón de clases dejando en claro que la enseñanza una materia como lo es la historia requiere de innovación continua, por parte del docente ya sea utilizando los recursos a disposición y adaptando lo que se tiene para implementarlo en el aula.

Los resultados que arrojaron la aplicación del presente proyecto fueron mayoritariamente positivos, sin embargo, existieron factores extraordinarios para los cuales no se tenía una

planeación y que se tenían que llevar a la improvisación con el fin de hacer frente y que este mismo no generara un problema mas grande en el desarrollo de las sesiones.

Para dar comienzo al análisis de resultados de las sesiones, se tuvieron diferentes percances al inicio de estas mismas, como primera acción se solicito al director del plantel el permiso para poder llevar a cabo el proyecto en la Escuela Secundaria Técnica No 24, posteriormente se habló con la docente de la materia de historia acerca de su autorización para trabajar con los jóvenes de su clase los días martes en un horario de 11:30 a 13:30, el primer factor fue que aunque dio acceso de intervenir no se podría actuar con los jóvenes de todo el grupo, para lo cual se realizo un muestreo intencionado, seleccionando a una parte del grupo que con ayuda de la docente, se tomaron a los jóvenes con el menor rendimiento en la materia.

Una vez teniendo a los jóvenes con los que se realizaría la aplicación de las sesiones ocurrió un segundo factor el cual fue la falta de un salón de clases, todos los grupos tenían clase y los salones desocupados el personal de intendencia ya había realizado aseo para lo cual, se dialogó nuevamente con el director con el fin de saber si se podía tomar dicha aula y accedió.

Una vez resueltos los factores mencionados comenzó la primer sesión de trabajo, con la muestra del grupo seleccionado dio inicio el tema el cual fue la segunda guerra mundial, dando a los jóvenes un panorama de lo sucedido y preguntando si estos conocían algo respecto al tema, se escucharon las opiniones de cada joven, aunque resultaron ser cortas pues los educandos en un primer momento no sentían confianza, una vez tomadas en cuenta las opiniones de los jóvenes se dio a conocer a los jóvenes como serian evaluados y las características de sus productos siendo para esta y las siguientes cuatro sesiones la redacción de sus opiniones en el diario reflexivo y posteriormente la realización de un periódico mural entre todos los jóvenes de este grupo de trabajo.

Ya dadas las indicaciones la sesión continuo y con ayuda de las hojas con información e imágenes (VÉASE ANEXO A) se dio inicio al primer tema el cual era la guerra relámpago o Blitzkrieg, se dio a conocer a los jóvenes los antecedentes al final de la primera guerra mundial y como estos causaron una repercusión comenzando así la segunda gran guerra, se hablo del tratado de Versalles el como a Alemania fueron dadas grandes sanciones monetarias y sociales, consecuencias de este mismo trato, el casus belli que inicio el conflicto entre otros aspectos, los jóvenes participaron realizando preguntas referentes al tema aportando ideas y se resolvieron las dudas correspondientes.

Las actividades dieron seguimiento y se les platico a los jóvenes acerca de un juego de mesa el cual se jugaría en parejas tomando un jugador el papel de los aliados y el segundo del eje, (VÉASE APÉNDICE G), las instrucciones en un primer momento fueron complicadas para entender, sin embargo con una repetición basto para la comprensión de estas, ya explicadas comenzó el juego, donde los estudiantes rescataban los aspectos mas relevantes de la blitzkrieg que se encontraban en las tarjetas, un factor extravagante que resulto fue el tiempo, faltaba poco de este para que la sesión culminara para lo cual el juego se suspendió sin que este terminara, para plantear preguntas correspondientes y que los estudiantes realizaran su reflexión.

Para la segunda sesión de trabajo, esta comenzó saludando a los educandos, una vez dentro del salón de clases se preguntó a los jóvenes sobre el tema visto la sesión anterior posteriormente comenzó un preámbulo con ayuda de hojas con información entregadas a los jóvenes (VÉASE ANEXO C) sobre el tema a tratar “La Batalla de Midway”, el tema se abordo dando a conocer a los estudiantes sobre como se suscito el conflicto bélico, causas, consecuencias, estrategias de ambos bandos, errores de los mismos, entre otros aspectos, la clase continuo respondiendo preguntas de los estudiantes acerca del tema, dudas que fueron surgiendo, etc. Una vez concluida

la explicación del tema se pidió a los educandos que dividieran el grupo a la mitad para así de esta forma dar inicio a la actividad, a cada joven se le pidió que realizara 3 preguntas en secreto las cuales ocuparían en el juego, el cual fue Battleship o Batalla Naval (VÉASE ANEXO D) juego idóneo que representaba un acontecimiento como lo fue La Batalla de Midway, se explicaron las reglas del juego y la dinámica consistía en que por cada acierto a los barcos enemigos y así sucesivamente.

La actividad durante la sesión continuo, y esta transcurrió con toda la normalidad, el problema surgió cuando se dio salida a los educandos, dejando nuevamente la actividad de forma inconclusa y dando la sesión por concluida solamente dejando de tarea a los estudiantes la reflexión respecto al tema conforme a preguntas base para dicha redacción.

En la tercera sesión de trabajo durante la cual se abordó el tema de la batalla de Stalingrado, existió un factor sorpresa el cual generó cierta dificultad al momento de abordar la sesión, este fue la falta de recursos tecnológicos del plantel o de carácter obsoleto, se solicitó a la dirección de la escuela el préstamo de un proyector para presentar a los jóvenes un video referente al tema, aunque se accedió de tenía que esperar cierto tiempo a que un docente del plantel lo entregara de otro salón de clases y una vez entregado el mismo este no poseía las características necesarias para conectarlo al PC en el cual se encontraba el material para la sesión pues este no contaba con la entrada HDMI, para lo cual fue necesaria la improvisación y al trabajar la clase con solo una muestra del grupo se utilizó el mismo PC junto con un equipo de sonido.

Se proyectó el video el cual describía las características principales de la batalla de Stalingrado,, terminada la proyección se resolvieron incógnitas de los estudiantes referentes al tema, y se explicó la actividad que se llevaría a cabo, con ayuda de las hojas con información entregadas (VÉASE ANEXO E), y con el videojuego Medal of Honor European Assault se

realizo una interacción con el acontecimiento de la batalla de Stalingrado en la cual los estudiantes tomaban el papel de un soldado ruso el cual tenia que recuperar y proteger su territorio.

La actividad pudo realizarse con la plataforma XBOX la cual coincidía en características con el proyector que se presto por parte del plantel, esta genero un interés en los jóvenes sobre la materia, los cuales en opiniones de los mismos mencionaban que era la primera vez que recibían una clase similar, en sus reflexiones para las cuales se les dio preguntas base los educandos como base mencionaron estos mismos aspectos, concluyendo así la tercera sesión de trabajo.

Para la cuarta clase, nuevamente se le entregaron hojas con información a los educandos, sin embargo, existió otro factor extraordinario, el cual fue que en el plantel se encontraban en semana de exámenes para lo cual solo se podía contar con la asistencia del alumnado durante 1 hora, que corresponde a la mitad de una sesión, se acompaño a los educandos al aula correspondiente, se reprodujo un video con información acerca del tema el cual fue “El día D o desembarco de Normandía”, explicando las características del mismo, estrategias, factores, entre otros aspectos, la clase solo demoro una hora, para lo cual se invito a los educandos a que hicieran la instalación de un videojuego para su teléfono móvil el cual fue Polygorn WWII cerrando así la primera mitad de la clase.

Al día siguiente se dio inicio a la segunda mitad de la sesión, la cual continuo escuchando las opiniones de los jóvenes acerca del juego que instalaron, una vez con ello se realizo la actividad correspondiente a la sesión, haciendo instalación de la plataforma XBOX se utilizo la misma dinámica que la sesión 3 con ayuda del videojuego Medal of Honor, los estudiantes hacían de un soldado estadounidense el cual se encontraba en la misión de infiltrarse en las playas de Normandía ocupadas por la Alemania Nazi, una acción interactiva que llevo a los jóvenes a sentirse identificados y revivieran el acontecimiento dentro de su propia perspectiva.

Para la quinta clase, en esta se interpuso un nuevo factor el cual fue el acceso denegado por el personal de intendencia del plantel para ingresar al aula, para lo cual se llevo a la improvisación de realizar la actividad al aire libre en un comedor con el que cuenta el plantel con la ayuda de un mapa del continente europeo y las hojas de información entregadas a los educandos (VÉASE ANEXO G), se abordó el tema de “La batalla de las Ardenas”, explicando a los educandos en que consistió esta, cuales fueron las principales estrategias utilizadas por ambos bandos defensiva y ofensivamente, factores que dieron un giro a la guerra y como dicho conflicto genero el declive de la Alemania Nazi, se resolvieron dudas de los estudiantes acorde a las preguntas que los mismos realizaban, posteriormente se explicaron las reglas y la actividad se llevaría a cabo con el juego Stratego (VÉASE ANEXO H), este juego fue el mas apto pues hacia que los estudiantes tomara el papel de un general de su propio ejército.

Esta actividad se llevó a cabo en equipos, la dinámica fue similar a la de el juego Batalla Naval, donde los educandos realizaron preguntas las cuales realizarían conforme quitaban fichas al equipo contrario, el juego se realizo de forma eficaz, a excepción de un percance que fue la falta de tiempo en el plantel pues las 2 horas de sesión no bastaron al tratarse de un juego estratégico y mas aun en equipos. Una vez anticipada la hora de salida la actividad se suspendió y se dieron las preguntas base a los estudiantes para la redacción en su diario reflexivo, dando por culminada la quinta clase.

Llegando a la última sesión de clase esta comenzó igual que las cinco sesiones anteriores, a excepción del acceso denegado al aula por lo cual se opto nuevamente llevar a los educandos a los comedores de los que dispone el plantel, se les entrego hojas con información a los jóvenes (VÉASE ANEXO J), en el cual se explica como fue el ataque estadounidense a las ciudades japonesas de Hiroshima y Nagasaki, pero antes se reprodujo un video en el cual se daba a conocer

a los educandos la caída de Berlín y el fin de la guerra en el continente Europeo, posteriormente hablo con ellos acerca del bombardeo a las ciudades niponas, escuchando sus opiniones y criterios acerca de si fue correcto o no dicha acción.

Concluidos los temas, dio inicio la actividad la cual fue la realización de un periódico mural o exposición en un total de todos los alumnos con los que se trabajó, esta marchó de forma que cada uno de lo estudiantes adquirió un papel al momento de trabajar en el proyecto, sin embargo, el tiempo nuevamente trabajo en contra dando salida a los educandos los cuales no culminaron su proyecto,

Con este factor extraordinario se solicito a la docente encargada si se podría acceder una hora más al día siguiente la cual accedió. A la siguiente hora de trabajo los educandos terminaron sus proyecto y acorde al instrumento de evaluación seleccionado el cual fue una rubrica se realizó la evaluación pertinente de la exposición en equipo.

Terminada la exposición se dio por concluidas las sesiones de trabajo y el tema de la segunda guerra mundial en los jóvenes de primer grado, grupo B de la escuela secundaria técnica No 24, se tomaron evidencias correspondientes con el permiso del docente y de los educandos (VÉASE APÉNDICE R), para dar demostración y devolución de resultados del presente proyecto.

A pesar de los factores extraordinarios como la falta de tiempo o los accesos a los salones de clases, entre otros, este cumplió el objetivo principal el cual fue despertar un interés en los educandos por aprender historia y una comprensión de los acontecimientos mismos, a continuación, se dará una devolución acerca de los aspectos principales de la aplicación del proyecto de desarrollo educativo Operación Overlord en la escuela secundaria técnica No 24.

4.2.1 Estrategia y sus actividades

La estrategia de gamificación, se seleccionó acorde a las características de los educandos, siendo este proyecto enfocado a la escuela secundaria técnica No 24, los estudiantes de dicho plantel en su mayoría se encuentran entre los 11 y 15 años de edad, sin embargo, enfocándose en los jóvenes de primer grado entre los 11 y 13 años de edad. De acuerdo con el diagnóstico aplicado en los educandos (VÉASE APÉNDICE D), los resultados arrojaron que los educandos buscaban o les habría gustado una enseñanza de la historia de forma distinta para así poder despertar un interés hacia dicha materia, conforme a las tendencias actuales en los jóvenes se consideró el uso del juego como recurso didáctico en la enseñanza de historia para primer grado de secundaria, sin embargo, el recurso necesita de una estrategia, la cual fue la ya antes mencionada.

La estrategia de gamificación traslada la mecánica del juego a el ambiente educativo formal, como es la enseñanza en un aula de clases, a diferencia de su contraparte la ludificación esta es más objetiva, distingue ganadores y perdedores en el juego y posee un grado de dificultad mayor a las actividades lúdicas, los jóvenes en primer grado de secundaria son seres sociales y competentes entre ellos mismos, sea esto de forma individual o en colaborativo, los alumnos aprenden por medio de las competencias, para ello las actividades se encuentran basadas en juegos, pero no convencionales o de patio, sino en clases de historia con el uso de videojuegos y juegos de mesa.

El tema a abordar acorde al programa curricular que se lleva en el plantel fue la segunda guerra mundial, aunque en primer grado los temas son poco vistos y con escasa relevancia se extendió este tema, pues a los jóvenes les resulto el más interesante de entre los que se encontraban en el libro de texto, teniendo en cuenta el tema y sus sugerencias sobre como querían aprender se

plantearon seis sesiones cada una con un tema referente a la segunda guerra mundial en orden cronológico siendo blitzkrieg o guerra relámpago, el ataque a Pearl Harbor y la batalla de Midway, la batalla de Stalingrado, el día D, la batalla de las Ardenas y el ataque a las ciudades de Hiroshima y Nagasaki, siendo este ultimo la conclusión del tema y de este proyecto.

Las actividades para las sesiones de trabajo fueron funcionales, aunque los recursos didácticos presentan cierto costo monetario, durante la intervención no se solicitó ningún gasto a los educandos, estos fueron idóneos y de fácil comprensión, pues los estudiantes demostraron habilidad en los juegos de mesa y en los videojuegos, siendo para la primer sesión de trabajo un juego de mesa de autoría propia (VÉASE APÉNDICE G), para la segunda el juego batalla naval (VÉASE ANEXO D), para la tercera y cuarta sesión se ejecutó el videojuego Medal of Honor European Assault y Fortintle en la plataforma XBOX, para la penúltima clase el juego de mesa Stratego (VÉASE ANEXO H) y en la última clase se llevó a cabo la actividad final la cual fue la creación de un periódico mural entre todos los estudiantes.

La estrategia se planteó de forma en que se explicó el tema a los educandos y posteriormente se realizaba la actividad ya sean los juegos de mesa o el videojuego todos los estudiantes fueron participes en las actividades de las seis sesiones, pero es necesario mencionar que aunque las clases eran de 2 horas el tiempo no fue suficiente para completar las actividades, primero se explicaba el tema y posteriormente se realizaban los juegos, estos al ser de carácter estratégico se demoran más tiempo de lo normal y al tener un límite de poco más de 2 horas este fue insuficiente para terminar todas las actividades.

4.2.2 Materiales y recursos

Para este trabajo se construyeron secuencias didácticas basadas en la estrategia de gamificación, utilizando juegos de mesa y videojuegos como recurso principal para la enseñanza de la materia de historia, en concreto y para este caso, sobre el tema de la segunda guerra mundial, este tema se seleccionó acorde al diagnóstico aplicado en los jóvenes de primer grado de secundaria, de la escuela secundaria técnica No 24 del grupo B, se utilizaron juegos de mesa ya existentes y uno de autoría propia, los cuales generaron un interés y curiosidad en los educandos, sin embargo, dichos materiales cuentan con un punto débil el cual es el costo de conseguir los mismos, al ser escasos o costosos, se utilizó un ordenador y proyectos para las sesiones que incluían videos, hojas con información (VÉASE ANEXOS CORRESPONDIENTES), las cuales funcionaban como una fuente de información adicional además del libro de texto, lo que se buscaba con dichas hojas y con los videojuegos era hacer ver al estudiante que los libros no son el único recursos informativo, sino que existen diferentes fuentes de información, solo que es necesario realizar un análisis entre la información verídica y la falsa lo cual es una de las habilidades principales que adquiere el alumno de acuerdo con el plan de estudios en la materia de historia.

Los recursos cumplieron el fin pedagógico asignado y cumplieron con su objetivo pues concibieron un interés en los educandos por querer comprender y aprender la materia de historia, pues eran llamativo para ellos el estudiar o aprender jugando y más siendo un objeto de su propio gusto. El inconveniente principal fue el conseguir los materiales bases pues el plantel no cuenta con recursos tecnológicos abundantes, sino que los proyectores de generaciones anteriores son escasos en la institución lo cual genero cierto conflicto al momento de realizar instalaciones, sin embargo, los materiales utilizados para las actividades en las sesiones de trabajo despertaron el interés de los educandos por aprender historia.

4.2.3 Los instrumentos de evaluación

La evaluación realizada durante la intervención aplicada fue principalmente procesual y mediante la observación, lo que se buscaba para este proyecto era concebir principalmente un interés en los educandos por aprender historia y además que estos interpretaran los acontecimientos históricos y los comprendieran para ello se recurrió a que los estudiantes plasmaran todas las ideas de lo en cada sesión de trabajo en un diario reflexivo, compartiendo opiniones, anotando datos que les parecieran importantes o relevantes, características de los acontecimientos explicados en clase e incluso de las mismas actividades realizadas en cada sesión de trabajo.

Cada sesión de trabajo desde la clase 1 hasta la clase 5 se utilizó una lista de cotejo (VÉASE APÉNDICES H,J,L,N,O,Q) para evaluar las opiniones de los estudiantes, dichas listas permiten conocer cómo se desenvuelve el educando en sus ideas, el estudiante iba construyendo su propio aprendizaje para lo cual solo se sentaban preguntas base para que posteriormente realizaran una reflexión pertinente acorde a los temas y sobre la forma de trabajo que se llevaba a cabo, conociendo sus propias sugerencias sobre cómo debería trabajarse, no se dio un formato establecido para los educandos por lo cual cada uno de ellos podría complementar sus ideas o dejarlas como lo considerara mejor, los instrumentos funcionaron de guía para conocer estas características, para la última sesión de trabajo se realizó una rubrica en la cual se encontraba estandarizado el trabajo en equipo al realizar un periódico mural y exposición acerca del tema en general la segunda guerra mundial, en ella se plasmaron aspectos que permitían observar si los estudiantes comprendieron el tema, cada producto en el diario reflexivo fue evaluado al concluir la sesión de trabajo con el instrumento establecido dando a conocer que el objetivo aun con los problemas que salían en la aplicación fue cumplido.

4.2.4 Papel del pedagogo

La investigación realizada e intervención diseñada no es un mérito docente, sino pedagógico, existe una diferencia entre lo que es ser maestro y pedagogo y en este apartado se explicara cual es el papel desde la pedagogía que se desarrolló en el desarrollo del presente proyecto. Cabe mencionar que entre las habilidades del pedagogo esta investigar, indagar, diagnosticar, diseñar, evaluar, entre otras; estas fueron las mismas actividades que se realizaron durante esta investigación, en un primer momento se investigo acerca de cómo se ha dado la enseñanza de la materia de historia en educación secundaria, dentro del contexto mexicano como fuera de este mismo, se diseñó y aplico un diagnóstico a los jóvenes de primer grado de secundaria donde se terminó de definir la naturaleza del problema la cual era un desinterés por aprender la materia de historia el cual propiciaba a una escasa comprensión de los temas. Posteriormente se realizó una investigación acerca de que consistía el desinterés llegando al punto de comprender las causas que generan el problema, las consecuencias y características del mismo, cual es el papel del educando y del docente en el aula cuando se enseña y aprende historia, además se tomó en cuenta un método y diseño de investigación cualitativa.

El papel del pedagogo va más allá del de un docente en sí, se indago el contexto educativo, es decir, como está constituido el plantel, los recursos de los que se dispone para la actividad educativa, tomando en cuenta todos estos aspectos el rol de un pedagogo se encuentra en el diseñar alternativas de solución a los problemas, estrategias didácticas así como recursos, orientar a los docentes e incluso capacitarlos, dar sugerencias y propuestas para realizar una intervención y como es el caso de este proyecto aplicar las mismas y por ultimo evaluarlas para conocer si el diseño basado en la investigación es adecuado, que se debe corregir y más aún aquello que se puede mejorar.

4.2.5 Problemas de los sujetos intervenidos

La enseñanza de la materia de historia en educación secundaria como de cualquier otro ámbito en si requiere de ser llamativa, innovadora, creativa para despertar en los educandos un interés por querer aprender y no solo realizar actividades por el cumplimiento de estas mismas, los alumnos de este grado presentan ciertas características que generan ese desinterés al aprender, en primer punto acorde a las observaciones realizadas durante el diagnostico los jóvenes se encuentran en una transición entre la infancia y la adolescencia llamada pubertad, la cual propicia en ellos un cambio tanto en sus habilidades cognitivas como sociales, generando conflictos entre estos y los docentes causando así una falta de comunicación entre maestro- alumno.

El desinterés genera una ignorancia por los hechos, lo cual provoca en sí que un estudiante cometa los mismos errores del pasado en un futuro, un ejemplo simple se encuentra en las nuevas leyes que se implementan, derechos, etc. Sin conocer que se encuentra tras todas estas decisiones simplemente no se entendería porque se hacen, sin conocer su pasado los alumnos tomarían decisiones erróneas para su propia formación no solo académica sino incluso personal.

Tras estas características no solo se encuentra el estudiante como centro del problema, el docente toma un papel en el generar el mismo, este debe desarrollar un ambiente educativo que despierte a los educandos a aprender, interpretar, comprender los hechos históricos, es necesario que el docente desarrolles estrategias y actividades que mejoren la labor educativa y lleven al alumno a ser participe y construya su propio aprendizaje.

El problema no existe solo en el plantel estudiado y donde se aplicó el presente proyecto, sino que incluso como se investigó durante el primer capítulo, existe en lo que es el contexto nacional y fuera del mismo según son las propias características de la enseñanza de historia.

4.3 Balance general de los retos derivados de la intervención

Durante la aplicación de este proyecto se presentaron fortalezas del mismo así como debilidades, las primeras fueron el apoyo en poder trabajar con los educandos del primer grado grupo B de la escuela secundaria técnica No 24, sin embargo, el punto débil del mismo fue el no poder trabajar con un grupo completo, sino que solo se trabajó con una muestra del mismo de ambos géneros los educandos, esto por permisos del mismo plantel y los recursos de los que se disponían para las actividades a desarrollar, otro punto fuerte del que se puede hablar es el compromiso de los educandos al trabajar con una persona externa al plantel, así como su participación durante las actividades las cuales acorde a sus anotaciones en el diario reflexivo se pudieron percibir de acuerdo a la evaluación.

Un punto débil a considerar es el hecho del tiempo, el cual a pesar de ser de 2 horas por cada sesión de trabajo aun es escaso, al tener que abordarse un tema y los juegos basados en estrategia el límite del mismo no permitió concluir las actividades en su punto final, sino que se suspendieron al momento en que el tiempo se agotaba durante cada clase.

La experiencia de diseñar actividades propias e incluso recursos no es una tarea fácil, desde mi papel como pedagogo rescato que es necesario entender el contexto en el que me encuentro como investigador y diseñador, conocer las características, entorno, recursos a disposición, indaga sobre tendencias que se presenten, utilizar las cualidades de los educandos como ventajas desde el campo docente, crear estrategias didácticas llamativas e innovadoras para así combatir el problema del desinterés en los educandos por aprender historia, innovar utilizando los videojuegos y los juegos de mesa como recurso principal, diseñar y crear espacios educativos, aplicar la estrategia y evaluar si se concibieron los resultados demuestran las habilidades y mi papel como pedagogo.

Conclusiones

A lo largo de esta investigación ha quedado en claro la importancia de la educación, esta se encuentra implícita en nuestro trayecto de formación de manera formal, informal y no formal siempre nos encontramos aprendiendo algo nuevo desde una acción básica hasta un conocimiento totalmente novedoso para nosotros mismos, siempre teniendo en cuenta los valores, actitudes, formas de trabajo, entre otros aspectos los cuales contribuyen a nuestra formación como personas y por supuesto, como sociedad. Cada uno de los seres humanos aprende de distintas formas, visuales, auditivos, kinestésicos, en el mundo educativo existirán siempre personas con un coeficiente muy alto o una creatividad impresionante para trabajar demostrando así las cualidades de cada joven estudiante.

Es papel del docente servir de guía y apoyo para que los educandos puedan formarse de manera personal y académica de la mejor forma posible, implementando las estrategias necesarias e innovadoras para que el alumno se desenvuelva dentro y fuera del salón de clases, este funge como un compañero en el cual el estudiante se ayuda durante su educación. Los docentes son los encargados de llevar a cabo la practica enseñanza- aprendizaje dentro del salón de clases, y este proyecto se encuentra orientado a desarrollar un cambio en dicha actividad educativa.

Para poder desarrollar un cambio, el estudio del campo de la docencia fue crucial durante el desarrollo de este proyecto, pero la perspectiva que se tomo y de la cual se debe tomar relevancia es la del pedagogo, la importancia de este papel para observar, diagnosticar, diseñar, aplicar y entre otras funciones van más allá del salón de clases, es necesario indagar en lo que sucede, investigando como lo fue el caso de este estudio como se da la enseñanza de la materia de historia en educación secundaria y no solo dentro del contexto mexicano sino internacional, saber si

realmente existe un problema en esta práctica y como podría revertirse utilizando las técnicas y estrategias apropiadas.

Dentro del papel del pedagogo se encuentra la función de buscar aprendizajes significativos, correctos, que sirvan a los educandos en su proceso formativo, para llegar a estos se debe aprender a manejar el currículo, la didáctica y sobre todo la investigación, las funciones que se poseen en el ámbito educativo es servir de apoyo a los maestros para la preparación de clases, de evaluaciones, de programas de estudio combinando siempre la teoría junto con la práctica.

Dentro de este proceso se tuvieron que analizar diferentes teorías, información recabada acerca de los aspectos tratados, paradigma sociocrítico en conjunto a la investigación cualitativa, las causas, consecuencias y definiciones del problema de estudio, comprender en que etapa se encuentran los educandos en su desarrollo, características de los mismos y como el maestro puede en colaboración trabajar con los alumnos sea dentro de la materia de historia como de todas las ramas en general.

La pedagogía, siendo una ciencia tan antigua y traspasando diferentes etapas sigue siendo esencial para la educación, pues esta buscara la mejora e innovación de las formas de trabajo que se implementan en las instituciones escolares, contrarrestando los problemas existentes y contribuyendo en las acciones del personal educativo, brindando apoyo, ideas, planes a desarrollar, etc.

Otro aspecto a mencionar es la importancia de la investigación para el papel pedagógico, la cual se puede considerar como el pilar en el que se centra dicha ciencia, la forma en la que se realiza esta acción resulta favorecedora en todos los ámbitos educativos, orientación, psicología,

comunicación, currículo, docencia, todos estos campos se basan en investigaciones realizadas, esta actividad que resulta crucial en la pedagogía pues permite valorar resultados, comprenderlos y examinar a detalle si todo lo realizado contribuye a algún problema o realiza innovación, sin embargo, aunque investigar se considera como un aspecto de suma importancia esta no es solo tarea del pedagogo, como fue el caso de esta presente investigación se requirió del apoyo de docentes experimentados en la materia, trabajadores sociales, los cuales ayudaron a comprender como se desenvuelven los jóvenes de secundaria, de conocedores del tema, entre otros.

Dentro de las actividades pedagógicas esta el interactuar con el campo, no es un trabajo que se da por si solo o de manera individual, este se lleva a cabo con la ayuda de múltiples agentes educativos como fueron aquellos de la institución en la cual se realizó este trabajo.

Además de la investigación se debe considerar las estrategias utilizadas durante la realización del proyecto técnicas como fueron la observación, la entrevista, y por supuesto la evaluación, la forma de trabajo en la que se consideró la gamificación como la más idónea en el momento de aplicar las sesiones de trabajo, entre otros aspectos.

Las estrategias son utilizadas con el fin de abrir camino en el campo, explorar y estudiar este mismo y haciendo resaltar a las utilizadas para la evaluación la cual al tratarse de una materia como lo es historia, se basaron principalmente en la observación, estandarizando la manera en la que los educandos comprendían y se interesaban por los acontecimientos históricos, para ello se tomo la lista de cotejo acorde a sus ítems estos permitían conocer cómo se desenvolvían los educandos en sus expresiones y saber al mismo tiempo si realmente se interesaban por aprender historia, otro instrumento y estrategia fue la rúbrica, basada en la observación se logró examinar como los estudiantes trabajaban en equipo, intercambiando ideas y colaborando en la elaboración del proyecto.

La evaluación no es el punto en el que termina una investigación, sino en el que da un giro para seguir investigando y en este caso acorde a los resultados obtenidos conocer puntos a favor y en contra, esta actividad resulta esencial no solo para el pedagogo, sino para los investigadores en general con el fin de conocer si el proyecto, plan, actividad u algo mas resulta favorecedor y como este puede mejorar.

En conclusiones el trabajo realizado para el cual acorde a la investigación del cómo se ha dado y como se da la materia de historia en los últimos años y en la actualidad, generando un problema de desinterés en los educandos por aprender dichos acontecimientos responde a la pregunta, ¿Cómo contrarrestar la apatía en los aprendientes de primer grado de secundaria por querer comprender la materia de historia?, de la siguiente manera; se estudio el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de la escuela secundaria técnica No 24 en los jóvenes de primer grado, para lo cual se diseñaron secuencias didácticas basadas en la estrategia de gamificación para así contrarrestar este desinterés por parte del alumnado al aprender historia.

Se propuso trasladar las mecánicas del juego al contexto educativo formal como lo es dentro de un salón de clases, basados en lo resultados del diagnostico aplicado en dicha institución se optó en las opiniones de los educandos, tomando en consideración utilizar los videojuegos y los juegos de mesa como recurso didáctico principal para la enseñanza de la historia en los jóvenes de dicho grado, seleccionando el tema de la segunda guerra mundial dividido en seis sesiones, cada una abordando un tema diferente con una actividad distinta que se asemejase al contenido abordado en la sesión de trabajo del día, siendo la primera clase el tema Blitzkrieg o guerra relámpago, utilizando un juego de mesa de autoría propia para su actividad de retroalimentación, el segundo la batalla de Midway, dando inicio al juego de batalla naval, la tercera y cuarta clase, se trabajaron los tema de la batalla de Stalingrado y el día D o desembarco de Normandía, dando a utilizar el

videojuego Medal of Honor para el desarrollo de la clase y en la quinta sesión donde se realizo una actividad se utilizo el juego de mesa Stratego. Estos materiales cumplieron el fin pedagógico, pues acorde al objetivo el cual se basaba en contrarrestar la apatía o desinterés por parte del alumnado al querer aprender historia este se logró, dando como resultado que con el uso de videojuegos o juegos de mesa dentro del aula permiten despertar en el alumnado un interés para aprender, dejando en claro que la educación aun siendo formal no debe ser del todo seria sino divertida proporcionando a los estudiantes un ambiente en el cual ellos puedan sentirse cómodos, identificados, pero sobre todo comprendidos.

En conclusión, desde el enfoque de la docencia y la perspectiva pedagógica queda en claro que la propuesta desarrollada aun con los factores extraordinarios que surgieron durante su aplicación permitió cumplir el fin pedagógico estipulado y permitió a los estudiantes acercarse a los contenidos históricos de una forma distinta, innovadora y que deja de lado el uso de los libros de textos como único o principal recurso didáctico dentro del aula de clase, siendo así que desde el campo docente y con la ayuda de la estrategia de gamificación se puede dar respuesta a la pregunta ¿Cómo contrarrestar la apatía en los aprendientes de primer grado de secundaria por querer comprender la materia de historia?, con un sí, el proyecto contribuyo a la educación, demostrando que siempre se puede aprender e interesarse en temas nuevos desde una forma totalmente distinta a la tradicional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Referencias

- Guevara Patiño, R. (2016). El estado del arte en la investigación: ¿análisis de los conocimientos acumulados o indagación por nuevos sentidos? *Folios*, 1(44), 165-179.
<https://doi.org/10.17227/01234870.44folios165.179>
- Monteagudo-Fernández, J., Rodríguez Pérez, R. A., Escribano-Miralles, A. & Rodríguez García, A. M. (2020). Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre la enseñanza de la historia, a través del uso de las TIC y recursos digitales. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(2).
<https://doi.org/10.6018/reifop.417611>
- Molina Puché, S., Miralles Martínez, P., Deusdad Ayala, B. & Alfageme González, M. B. (2017). Enseñanza de la historia, creación de identidades y prácticas docentes. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 21(2), 331-354.
<https://doi.org/10.30827/profesorado.v21i2.10338>
- Muñiz, L. L., Castillo, F. B. & Trejo, V. A. (2009). La enseñanza de la Historia en la escuela mexicana. *Clío: History and History Teaching.*, 36, 6.
- Chapula Cruz, E. A. (2014). *Los docentes y los usos del libro de texto gratuito de historia para educación Primaria* [Tesis]. Universidad Pedagógica Nacional.
- Duran Mejía, S. (2010). *La enseñanza de la historia a partir de la memoria colectiva, una propuesta de intervención* [Tesis]. Universidad Pedagógica Nacional.
- Mateo. (2020). El uso de juegos de mesa estratégicos para la enseñanza de las ciencias. *Dialnet*. Recuperado 31 de octubre de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7762246>

- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Experiencias Docentes*.
- Muñoz, L. (2014). *EL DESINTERÉS POR EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN GRUPO MULTIGRADO* [Tesis]. Universidad Pedagógica Nacional.
- López, C. J. M. E. G. (2022). *Investigación y buenas prácticas en educación patrimonial entre la escuela y el museo: Territorio, emociones y ciudadanía*. Ediciones Trea, S.L.
- Fernández-Río, J., y Flores Aguilar, G. (2019). Fundamentación teórica de la Gamificación. En J. Fernández-Río (Ed.), *Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en educación primaria y secundaria*. (pp. 10-19). Universidad de Oviedo: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.
- Ballus, E. B. I., Huguet, T., Plazaola, M. O., Saenz, M. M., Sisquella, M. P. I., Martí, M. V. I., Rossell, M., Seguer, M. & Salvador, C. C. (2009). Intervención educativa y diagnóstico psicopedagógico. *Intervención educativa y diagnóstico psicopedagógico*.
- Buisan & Marín. (1997). *Cómo realizar un diagnóstico pedagógico*. Alfaomega, Oikos, Tau.
- Arteaga, C y González, M. (2001) Diagnostico, en Castro, editorial, UADY, UNAM Y ACANITS
- Trespalacios, J; Vázquez R; Bello L (2005). Investigación de mercados; métodos de recogida y análisis de la información para la toma de decisiones de marketing. España. Ediciones Paraninfo.
- Medina, M. I. R., Del Socorro Borboa Quintero, M. & Valdez, J. C. R. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *Tlatemoani: Revista Académica de Investigación*, 13, 8.
- Cortez & Maira. (s. f.). Desarrollo de instrumentos de evaluación: pautas de observación. *Desarrollo de instrumentos de evaluación: pautas de observación*.

- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M. & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167. [https://doi.org/10.1016/s2007-5057\(13\)72706-6](https://doi.org/10.1016/s2007-5057(13)72706-6)
- Captcha Challenge. . . (s. f.). <https://quizlet.com/bo/410447584/el-cuestionario-como-tecnica-de-investigacion-flash-cards/>
- Briceño, Y. (s. f.). *EL USO DE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN EN LOS PROCESOS DE CAPACITACIÓN LABORAL EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN IMPRESOS DEL ESTADO TRUJILLO*. <https://www.redalyc.org/journal/5530/553066097005/>
- La importancia de aprender Historia para la sociedad*. (2021, 11 noviembre). <https://www.ui1.es/blog-ui1/la-importancia-de-aprender-historia-para-la-sociedad>
- De Oca, Y. P. A. M., Medina, J. L. V., Fuentes, N. I. G. A. L., Aragón, S. R., Díaz, C. C., Bernal, A. G., Leal, A. P. & Mendoza, S. V. (2014). Apatía, desmotivación, desinterés, desgano y falta de participación en adolescentes mexicanos. *Enseñanza e Investigación en Psicología (México) Num.3 Vol.20*, 20(3), 326-336.
- Muñoz, L. (2014). *EL DESINTERÉS POR EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN GRUPO MULTIGRADO* [Tesis]. Universidad Pedagógica Nacional.
- Otero, J. (2022, 20 marzo). *El dolor de ignorar la historia y no querer recordar*. <https://www.josefelipeotero.com/el-dolor-de-ignorar-la-historia-y-no-querer-recordar/>
- Redacción (R.) & Luna, M. (2016, 11 octubre). *La importancia de estudiar historia*. rpp.pe. <https://rpp.pe/vital/vivir-bien/la-importancia-de-estudiar-historia-noticia-971136#:~:text=Margarita%20Luna%2C%20coordinadora%20de%20Ciencias,el%20presente%20y%20sobre%20todo>
- Arias, C. & Simarro. (s. f.). *¿Cómo enseñar la historia? Técnicas de apoyo para profesores*.

El Papel Del Docente En La Enseñanza De La Historia En Educación Secundaria. -

GEOGRAFÍA. (s. f.). <https://sites.google.com/site/geografiachable/el-papel-del-docente-en-la-ensenanza-de-la-historia>

Gonzalez, E. G. & TRILLAS, EDITORIAL. (2013). *Pedagogia Constructivista Y Competencias* (1.^a ed.). Trillas.

Freire, P. & Palacios, G. (2014). *Pedagogía de la autonomía.* SIGLO XXI EDITORES.

La evaluación y su importancia en la educación. (2018, 27 febrero). <https://educacion.nexos.com.mx/la-evaluacion-y-su-importancia-en-la-educacion/>

Arceo, E. D. B., & Rojas, G. H. (2001). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. *Universidad Nacional Abierta Dirección de Investigaciones y Postgrado.*

M. (2020, 20 noviembre). *¿Qué son los paradigmas en investigación y para qué sirven?* Wiki Psicología. <https://wikipsicologia.com/paradigmas-en-investigacion/>

Pérez Porto, J. (28 de abril de 2008). *Definición de paradigma - Qué es, Significado y Concepto.* Definicion.de. Recuperado el 2 de enero de 2023 de <https://definicion.de/paradigma/>

Alvarado, J. B. L. & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*, 9(2), 187-202. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3070760.pdf>

Gutiérrez, K. T. Q. (2019). *Transformación del Aprendizaje desde el Enfoque Social (TADES).* <https://www.redalyc.org/journal/5636/563659492018/html/>

Solís, L. D. M. (2020, 24 abril). *El enfoque de investigación: la naturaleza del estudio*.

Investigalia. <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-de-investigacion-la-naturaleza-del-estudio/>

Muguirra, A. (2023, 11 enero). *Diseño de investigación. Elementos y características*.

QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/disenio-de-investigacion/>

Sampieri, R. H. (2023). *Metodología De La Investigación*.

Ocampo, D. S. (2020, 22 septiembre). *El enfoque mixto de investigación: algunas características*.

Investigalia. <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-mixto-de-investigacion/>

Ocampo, D. S. (2020b, septiembre 22). *Los diseños de investigaciones con enfoque cualitativo*.

Investigalia. <https://investigaliacr.com/investigacion/los-disenos-de-investigacion-con-enfoque-cualitativo/>

Proceso y fases de la Investigación Cualitativa | SalusPlay. (s. f.).

<https://www.salusplay.com/apuntes/apuntes-metodologia-de-la-investigacion/tema-3-proceso-y-fases-de-la-investigacion-cualitativa>

Miguélez, M. M. (2000). Análisis crítico de una Metodología Holística Utópica: Hurtado de

Becerra, Jaqueline. Metodología de la investigación holística. Caracas: SYPAL, tercera edición, 2000. *Servicios y proyecciones para América Latina*, 33, 143-158.

<https://biblat.unam.mx/es/revista/argos-caracas/articulo/analisis-critico-de-una-metodologia-holistica-utopica-hurtado-de-becerra-jaqueline-metodologia-de-la-investigacion-holistica-caracas-sypal-tercera-edicion-2000>

Rodríguez, D. (2022, 16 junio). *Técnica*. Concepto de - Definición de.

<https://conceptodefinicion.de/tecnica/>

- Ontaneda, M. (2016, 14 diciembre). *Técnicas de comunicación oral. "La entrevista."* Ensayos - michelle Ontaneda. <https://www.clubensayos.com/Espa%C3%B1ol/T%C3%A9nicas-de-comunicaci%C3%B3n-oral-La-entrevista/3768559.html>
- M., J. (2021, 20 diciembre). *¿Qué Es El Cuestionario En Una Investigación Según Autores? &Raquo; Misrespuestas.* MisRespuestas. <https://misrespuestas.net/que-es-el-cuestionario-en-una-investigacion-segun-autores>
- White, S. (2022, 21 septiembre). *Concepto de encuesta según autores - Filosofía.co.* Filosofía. <https://filosofia.co/faq/concepto-de-encuesta-segun-autores/>
- Fernandes, A. Z. (2020, 1 octubre). *Investigación: características y tipos (con ejemplos).* Toda Materia. <https://www.todamateria.com/investigacion/>
- Vigil, A. P. C. (2016, 13 junio). *La investigación proyectiva.* <http://tiarqa.blogspot.com/2016/06/la-investigacion-proyectiva.html>
- 403 Forbidden. (s. f.). <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/5-pasos-para-gamificar-tu-aula/>
- Comisión Institucional de Evaluación de los Aprendizajes (2013). *Recomendaciones para la Evaluación de los Aprendizajes en la Universidad Estatal a Distancia.* Universidad Estatal a Distancia. Recuperado de http://www.uned.ac.cr/academica/images/PACE/recursos/Evaluacion_de_los_Aprendizajes__09-07-13_modificado.pdf
- Lifeder. (2022). *Lista de cotejo.* Lifeder. <https://www.lifeder.com/lista-cotejo/>
- Admin. (2019). *La Rúbrica, como instrumento de evaluación.* Rubrica de Evaluación. <https://rubricadeevaluacion.com/la-rubrica-como-instrumento-de-evaluacion/>

Cajal, A. (2019). Periódico mural: partes, cómo hacerlo y tipos. *Lifeder*.

<https://www.lifeder.com/partes-periodico-mural/>

APÉNDICES



APÉNDICE A

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA**



**INTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS
TÉCNICA: GUÍA DE OBSERVACIÓN**

Objetivo: Obtener información por medio de la observación para conocer como es el proceso de enseñanza de la materia de historia en el salón de clases.

Ámbito de observación	Indicador	Excelente	Bueno	Malo	Observaciones
Infraestructura	La institución cuenta con salones para todos los grupos.				
	La institución dispone de biblioteca escolar o centro de cómputo.				
	El plantel cuenta con área de recreación para los educandos.				
	Las aulas disponen de material tecnológico dentro para los alumnos.				
Recursos	Las aulas cuentan con mobiliario para los estudiantes.				
	El plantel pone a disposición recursos tecnológicos, equipo de cómputo y sonido.				
	Se cuenta con recursos de información como lo es libros, revistas, etc.				
	La institución pone a disposición materiales de ejercicio físico como balones, aros, entre otros.				

En clase					
Ámbito de observación	Indicador	Excelente	Bueno	Malo	Observaciones
Inicio de clase	Las indicaciones respecto a actividades son claras.				
	El docente aborda el tema de forma clara, veras y con base en recursos de apoyo.				
	El contenido abordado en clase es significativo para los educandos.				
	El educando comprende las indicaciones del docente.				
	El alumno se distrae con facilidad y no presta atención a las indicaciones y tema.				
	Los recursos de enseñanza son dinámicos, didácticos e innovadores.				
	Durante el trabajo	El docente crea espacios para que los alumnos puedan desenvolverse y compartir el conocimiento.			
El material del que dispone el alumnado es llamativo e innovador.					
El alumno realiza las actividades con entusiasmo e interés.					
El educando toma como referentes fuentes más allá del libro de texto.					
Se utilizan recursos tecnológicos en el					

	momento de realizar la actividad.				
	Las actividades son dinámicas y de carácter didáctico en el momento de realizar la actividad.				
	El estudiante plantea y resuelve sus dudas con ayuda del docente de la materia.				
	Existe comunicación docente- alumno durante el momento de realizar la actividad.				
	La actividad realizada por el educando demuestra sus ideas sobre el tema, así como la comprensión de este mismo.				
Cierre de la clase	El educando termina en tiempo y forma la actividad que se le asigno.				
	El alumno comprendió el tema y la actividad demostró su aprendizaje adquirido.				
	El alumno valora la comprensión de la historia, así como su significado para su formación académica.				
	La enseñanza fue innovadora y utiliza recursos tecnológicos o didácticos en relación al contenido abordado.				

5. ¿Cuáles son sus principales problemas al momento de enseñar historia?

6. ¿Cómo da solución a dichos problemas?

7. ¿De qué manera motiva a sus alumnos a que aprendan y conozcan la historia?

8. ¿Considera usted, que los recursos tecnológicos impactarían tanto en su modo de enseñar como en la manera que aprenden los alumnos?, ¿Por qué?

9. ¿Qué opina acerca de los recursos tecnológicos con los que cuenta la institución educativa en la que labora?

10. Respecto a los recursos didácticos con los que cuenta la institución, ¿Piensa que son suficientes?

11. ¿Qué opina respecto a la enseñanza de historia mediante el uso de videojuegos?

12. ¿Considera que estos podrían utilizarse como recursos didácticos en la materia de historia?, ¿Por qué?

APÉNDICE C



**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA**



**INTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS
TÉCNICA: CUESTIONARIO PARA ALUMNOS**

Objetivo: Recopilar información por parte del alumnado para conocer su interés hacia la materia de historia

Nombre: _____

Escuela: _____

Fecha: _____

INDICACIÓN: RESPONDA CADA UNA DE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

1. ¿Te gusta la materia de historia?,¿Por qué?

2. ¿Qué temas de la materia de historia te gustan o llaman tu atención?

3. ¿Te han contado alguna historia que te pareciera interesante?, ¿Cómo te la contaron?

4. ¿De qué formas te han enseñado la historia?

APÉNDICE D

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA



INTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS TÉCNICA: ENCUESTA PARA ALUMNOS

Objetivo: Recopilar información por parte del alumnado para conocer su interés hacia la materia de historia

Nombre: _____

Escuela: _____

Fecha: _____

INDICACIÓN: RESPONDA CADA UNA DE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

1. ¿Te gusta la materia de historia?
Si() No() A veces()
2. ¿Qué temas de historia te gustan?
Guerras () Inventos o descubrimientos () Personajes ()
3. ¿Te gusta cómo te enseñan historia?
Si() No() A veces()
4. ¿Te gustaría aprender historia mediante el juego?
Si () No () Tal vez()
5. ¿Qué tipos de juego te gustarían?
De rol() De mesa () Videojuegos()
6. Si tu respuesta fue “Videojuegos”, ¿Qué tipo de videojuegos en relación a historia conoces?, ¿te gustaría que se implementaran en tu clase?
7. Describe, cómo te gustaría que fuese una clase de historia, que tema te gustaría conocer y de qué manera.

APÉNDICE E

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA**



Asignatura: Historia		Nivel: Básico, Secundaria, Primer año	Grupo: B
Aprendizaje esperado: El alumno comprenderá que es el casus belli que comenzó la segunda guerra mundial, identificara personajes que participaron en ella y conocerá en que consistió la guerra relámpago (Blitzkrieg).			
Campo de formación: Exploración y comprensión del mundo natural y social.			
Tema: Segunda guerra mundial			
Objetivo: Concebir en los alumnos un interés, interpretación y comprensión de la historia en relación a la Segunda Guerra Mundial, conociendo sus causas, consecuencias y valores implícitos en tal conflicto.			
Actividades/ Sesión 1 de 6	Tiempo 2 horas	Recursos	
Inicio			
El docente saluda a los educandos, da la bienvenida a quienes serán participes en la sesión realizara una presentación para conocer los nombres de los alumnos y su interés por el tema “Segunda guerra mundial”.	5 minutos	Participación del docente	
Entregar a los alumnos hojas con información acerca del tema a abordar “Blitzkrieg”.	5 minutos	Hojas con información e imágenes (véase anexo A).	
Preámbulo, el docente preguntara a los alumnos que conocen acerca del inicio de la segunda guerra mundial, redactando las ideas principales por medio de una lluvia de ideas en el pizarrón.	15 minutos	Hojas con información (véase anexo A). Pizarrón Plumones	
El docente explicara como se suscitó el conflicto señalando las principales causas que iniciaron este mismo con base en las ideas mencionadas por los alumnos, incluyendo la Blitzkrieg, ¿Qué fue?, ¿Cómo se llevó a cabo?, etc.	25 minutos	Hojas con información Pizarrón Plumones	
Desarrollo			
Se desarrollará una actividad de retroalimentación con base en un juego de cartas “Blitzkrieg un alto a la guerra”, para lo cual el docente entregará a los educandos el material para dicho juego.	5 minutos	Juego de cartas Blitzkrieg un alto a la guerra (véase apéndice G).	
El docente explicara las instrucciones del juego y como se llevará a cabo la actividad en la cual los estudiantes anotaran en su cuaderno los aspectos o datos más relevantes que	15 minutos	Juego de cartas Blitzkrieg un alto a la guerra (véase apéndice G). Pizarrón Plumones	

encontraron en el juego de cartas, incluyendo su opinión acerca de este.		Instructivo (véase apéndice F)
Comienza el juego, los estudiantes con apoyo del docente jugarán las cartas, rolendo los distintos papeles del juego siendo el bando del eje y el bando de los aliados.	45 minutos.	Juego de cartas Blitzkrieg un alto a la guerra.
Cierre		
<p>El docente dará las indicaciones acerca de la evaluación, la cual consistirá en la redacción de un diario donde acorde a la sesión responderá preguntas como</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué rescatas acerca del inicio de la guerra? • ¿Crees que las causas estuvieron justificadas por parte de Alemania? • ¿Consideras que la Blitzkrieg tuvo fallas o fue un éxito?, ¿Por qué? <p>Agregando opiniones personales acerca del tema y de la clase.</p> <p>Además, el docente explicará cómo será la evaluación final la cual consistirá en la elaboración de un periódico mural acerca de la segunda guerra mundial abordando los puntos de todas las sesiones.</p>	20 minutos	Diario de clase Pizarrón Plumones
Producto: Redacción de diario de clase por parte del alumno, este será entregado en la siguiente sesión.		Se evaluará conforme a la lista de cotejo correspondiente (véase apéndice H).

APÉNDICE F

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA



Juego de mesa Blitzkrieg

Objetivo: Acabar con el enemigo, haciendo 20 puntos de daño o acabando con todas sus cartas de tropa (cartas amarillas).

Mazo: Cada mazo belico cuenta con un total de 25 cartas y 20 fichas de reserva (petroleo y poblacion).

Estructura de las cartas:

Carta de tropa:

Flammenwerfer 35	Nombre
	Imagen representativa
Coste/ 1 petróleo	Coste de invocación
Arma de destrucción utilizada por los Nazis para acabar con los recursos.	Descripcion de la carta
Efecto: Quita al enemigo una población, mientras permanezca los jinetes no pueden atacar.	Efecto
ATK/ 1 DEF/2	Fuerza de la carta

Las cartas de tropa (amarillas), son la base del mazo y las principales fuerzas utilizadas del juego, de ellas dependeran el uso del resto de cartas.

Carta de vehiculo o armamento:

Luftwaffe alemán	Nombre
	Imagen representativa
Coste/ 2 petróleo	Coste de de invocacion
Fuerza área alemana durante la segunda guerra mundial.	Descripcion de la carta
Efecto: Una vez entra en combate quita 1 población al ejército enemigo.	Efecto
ATK/ 3 DEF/1	Fuerza de la carta

Las cartas de vehiculo o armamento (verdes), son el soporte armamentistico del ejercito, estas cartas requieren siempre de la presencia de una tropa (carta amarilla) para su invocacion.

Carta de soporte

FANTA	Nombre
	Imagen representativa
Coste/ 1 petróleo	Coste de juego
Refresco creado por los alemanes al no tener acceso al comercio internacional.	Descrion de la carta
Efecto: Suma el ataque y la defensa de las tropas alemanas en 2.	Efecto de carta

Las cartas de soporte (anaranjadas). Son elementos los cuales beneficiaran a tu ejercito, no poseen fuerza y solo permanecen un turno en juego según sea su efecto.

Fichas

Petroleo

El usuario que controle al ejercito nazi ser poseedor de las fichas de petroleo, recurso importante para el uso de sus cartas.

Poblacion

El usuario que controle el ejercito aliado sera poseedor de las fichas de poblacion, recurso importante para el uso de sus cartas.

Hora del juego

Preparacion

Al iniciar el juego, ambos rivales barajan el mazo del oponente, cada jugador inicia con tres cartas en mano (una vez en juego no hay limite para cartas en mano), y 2 reservas de recursos según sea el ejercito que ocuparan.

Fases del turno

Primera fase:

Reserva.- El jugador en turno recibe 2 fichas de recursos.

Robo.- El jugador en turno roba una tarjeta del mazo.

Segunda fase:

Movilizar tropas.- El jugador puede utilizar los recursos y colocar cartas de tropa, vehiculos o soporte.

Fase de batalla.- El jugador atacante elije con que carta desea realizar un ataque (solo puede atacar una carta por turno), mientras que el jugador que es atacado elige defenderse con una carta o permitir el daño.

Ejemplo;

Luftwaffe alemán	
	
Coste/ 2 petróleo	
Fuerza área alemana durante la segunda guerra mundial.	
Efecto: Una vez entra en combate quita 1 población al ejército enemigo.	
ATK/ 3	DEF/1

Flammenwerfer 35	
	
Coste/ 1 petróleo	
Arma de destrucción utilizada por los Nazis para acabar con los recursos.	
Efecto: Quita al enemigo una población, mientras permanezca los jinetes no pueden atacar.	
ATK/ 1	DEF/2

Atacan a

Bloch MB. 210	
	
Coste/ 2 población	
Fuerza área utilizada por el ejército francés durante la segunda guerra.	
Efecto: Una vez entra en combate quita 1 de petróleo al ejército enemigo.	
ATK/ 3	DEF/1

En este ataque la Luftwaffe alemán y el Flammenwerfer 35 atacan al avión Bloch MB.210, los primeros suman un ataque total de 4 el usuario de los aliados decide si defender con su carta y

perder 3 puntos o permitir el daño de 4, de este modo se realizara el combate hasta conseguir un daño total de 20 puntos de daño, o destruyendo todas sus tropas (cartas amarillas).

En caso de que el resultado sea un empate, ambos jugadores conservan sus cartas y nadie sufre daño, así que ¡A la victoria!

APÉNDICE G

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA



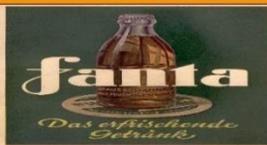
Luftwaffe alemán	
	
Coste/ 2 petróleo	
Fuerza aérea alemana durante la segunda guerra mundial.	
Efecto: Una vez entra en combate quita 1 población al ejército enemigo.	
ATK/ 3	DEF/1

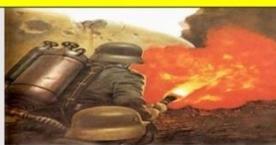
Luftwaffe alemán	
	
Coste/ 2 petróleo	
Fuerza aérea alemana durante la segunda guerra mundial.	
Efecto: Una vez entra en combate quita 1 población al ejército enemigo.	
ATK/ 3	DEF/1

Luftwaffe alemán	
	
Coste/ 2 petróleo	
Fuerza aérea alemana durante la segunda guerra mundial.	
Efecto: Una vez entra en combate quita 1 población al ejército enemigo.	
ATK/ 3	DEF/1

Tanque Panzer V Panther	
	
Coste/ 4 petróleo	
Tanque utilizado por el ejército alemán durante la segunda guerra.	
Efecto: Cuando entra en combate destruye dos tropas enemigas, (solo puede ser usado una vez).	
ATK/ 5	DEF/5

Tanque Panzer V Panther	
	
Coste/ 4 petróleo	
Tanque utilizado por el ejército alemán durante la segunda guerra.	
Efecto: Cuando entra en combate destruye dos tropas enemigas, (solo puede ser usado una vez).	
ATK/ 5	DEF/5

FANTA	
	
Coste/ 1 petróleo	
Refresco creado por los alemanes al no tener acceso al comercio internacional.	
Efecto: Suma el ataque y la defensa de las tropas alemanas en 2.	

Flammenwerfer 35	
	
Coste/ 1 petróleo	
Arma de destrucción utilizada por los Nazis para acabar con los recursos.	
Efecto: Quita al enemigo una población, mientras permanezca los jinetes no pueden atacar.	
ATK/ 1	DEF/2

Flammenwerfer 35	
	
Coste/ 1 petróleo	
Arma de destrucción utilizada por los Nazis para acabar con los recursos.	
Efecto: Quita al enemigo una población, mientras permanezca los jinetes no pueden atacar.	
ATK/ 1	DEF/2

Flammenwerfer 35	
	
Coste/ 1 petróleo	
Arma de destrucción utilizada por los Nazis para acabar con los recursos.	
Efecto: Quita al enemigo una población, mientras permanezca los jinetes no pueden atacar.	
ATK/ 1	DEF/2

FlaK 18	
	
Coste/ 3 petróleo	
Principal cañón utilizado por el ejército Nazi para derribar aviones.	
Efecto: Permite al usuario derribar un avión enemigo mientras la carta permanezca en el campo.	
ATK/ 3	DEF/1

FlaK 18	
	
Coste/ 3 petróleo	
Principal cañón utilizado por el ejército Nazi para derribar aviones.	
Efecto: Permite al usuario derribar un avión enemigo mientras la carta permanezca en el campo.	
ATK/ 3	DEF/1

FlaK 18	
	
Coste/ 3 petróleo	
Principal cañón utilizado por el ejército Nazi para derribar aviones.	
Efecto: Permite al usuario derribar un avión enemigo mientras la carta permanezca en el campo.	
ATK/ 3	DEF/1

Volkswagen Kubelwagen	
	
Coste/ 2 petróleo	
Automóvil utilizado para transportar tropas alemanas.	
Efecto: Permite al usuario utilizar tres tropas sin pagar coste de petróleo.	
ATK/ 0	DEF/3

Tropa alemana	
	
Coste/ 1 petróleo	
Ejército altamente preparado, perteneciente al bando del eje.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 1	DEF/1

Tropa alemana	
	
Coste/ 1 petróleo	
Ejército altamente preparado, perteneciente al bando del eje.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 1	DEF/1

Tropa alemana	
	
Coste/ 1 petróleo	
Ejército altamente preparado, perteneciente al bando del eje.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 1	DEF/1

Volkswagen Kubelwagen	
	
Coste/ 2 petróleo	
Automóvil utilizado para transportar tropas alemanas.	
Efecto: Permite al usuario utilizar tres tropas sin pagar coste de petróleo.	
ATK/ 0	DEF/3

Tropa alemana	
	
Coste/ 1 petróleo	
Ejercito altamente preparado, perteneciente al bando del eje.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 1	DEF/1

Tropa alemana	
	
Coste/ 1 petróleo	
Ejercito altamente preparado, perteneciente al bando del eje.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 1	DEF/1

Tropa alemana	
	
Coste/ 1 petróleo	
Ejercito altamente preparado, perteneciente al bando del eje.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 1	DEF/1

Pervitin	
	
Coste/ 1 petróleo	
Droga utilizada por los alemanes para combatir la fatiga. .	
Efecto: Durante el turno que es jugada los alemanes no pueden ser destruidos.	

Pervitin	
	
Coste/ 1 petróleo	
Droga utilizada por los alemanes para combatir la fatiga. .	
Efecto: Durante el turno que es jugada los alemanes no pueden ser destruidos.	

Refuerzos	
	
Coste/ 0 petróleo	
Llamado alemán para traer más fuerzas de combate a la batalla.	
Efecto: Puede jugarse cualquier tropa o maquinaria sin pagar su coste.	

Refuerzos	
	
Coste/ 0 petróleo	
Llamado alemán para traer más fuerzas de combate a la batalla.	
Efecto: Puede jugarse cualquier tropa o maquinaria sin pagar su coste.	

Tanque Panzer V Panther	
	
Coste/ 4 petróleo	
Tanque utilizado por el ejército alemán durante la segunda guerra.	
Efecto: Cuando entra en combate destruye dos tropas enemigas, (solo puede ser usado una vez).	
ATK/ 5	DEF/5

Jinete Polaco	
	
Coste/ 1 población	
Ejercito medianamente preparado para defender Polonia.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 2	DEF/1

Jinete Polaco	
	
Coste/ 1 población	
Ejercito medianamente preparado para defender Polonia.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 2	DEF/1

Jinete Polaco	
	
Coste/ 1 población	
Ejercito medianamente preparado para defender Polonia.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 2	DEF/1

Jinete Polaco	
	
Coste/ 1 población	
Ejercito medianamente preparado para defender Polonia.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 2	DEF/1

Jinete Polaco	
	
Coste/ 1 población	
Ejercito medianamente preparado para defender Polonia.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 2	DEF/1

Jinete Polaco	
	
Coste/ 1 población	
Ejercito medianamente preparado para defender Polonia.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 2	DEF/1

Bloch Mb. 210	
	
Coste/ 2 población	
Fuerza área utilizada por el ejército francés durante la segunda guerra.	
Efecto: Una vez entra en combate quita 1 de petróleo al ejército enemigo.	
ATK/ 2	DEF/1

Bloch Mb. 210	
	
Coste/ 2 población	
Fuerza área utilizada por el ejército francés durante la segunda guerra.	
Efecto: Una vez entra en combate quita 1 de petróleo al ejército enemigo.	
ATK/ 3	DEF/1

Bloch Mb. 210	
	
Coste/ 2 población	
Fuerza área utilizada por el ejército francés durante la segunda guerra.	
Efecto: Una vez entra en combate quita 1 de petróleo al ejército enemigo.	
ATK/ 3	DEF/1

Acorazado Dunkerque	
	
Coste/ 4 población	
Barco de guerra perteneciente a las tropas francesas.	
Efecto: Puede eliminar a un avión de la Luftwaffe (solo una vez).	
ATK/ 3	DEF/5

Refuerzos	
	
Coste/ 0 población	
Llamado francés hacia Gran Bretaña en busca de refuerzos.	
Efecto: Puede jugarse cualquier tropa o maquinaria sin pagar su coste.	

Acorazado Dunkerque	
	
Coste/ 4 población	
Barco de guerra perteneciente a las tropas francesas.	
Efecto: Puede eliminar a un avión de la Luftwaffe (solo una vez).	
ATK/ 3	DEF/5

Refuerzos	
	
Coste/ 0 población	
Llamado francés hacia Gran Bretaña en busca de refuerzos.	
Efecto: Puede jugarse cualquier tropa o maquinaria sin pagar su coste.	

Gilberto Bosques Saldívar	
	
Coste/ 1 población	
Héroe mexicano que salvo a miles de civiles durante la guerra.	
Efecto: Por 3 turnos las tropas aliadas no pueden ser destruidas.	

Línea Maginot	
	
Coste/ 2 población	
Fortificación construida como defensa tras la primera guerra mundial	
Efecto: El ejército alemán no puede atacar en 3 turnos	

Línea Maginot	
	
Coste/ 2 población	
Fortificación construida como defensa tras la primera guerra mundial	
Efecto: El ejército alemán no puede atacar en 3 turnos.	

Granada F1	
	
Coste/ 0 población	
Arma explosiva utilizada por el ejército aliado.	
Efecto: Si existe un jinete o tropa francesa en el campo los vehículos enemigos no pueden utilizarse ese turno.	

Granada F1	
	
Coste/ 0 población	
Arma explosiva utilizada por el ejército aliado.	
Efecto: Si existe un jinete o tropa francesa en el campo los vehículos enemigos no pueden utilizarse ese turno.	

Laffy S15	
	
Coste/ 1 población	
Transporte utilizado para movilizar tropas aliadas.	
Efecto: Permite al usuario utilizar 3 tropas sin pagar coste de población.	
ATK/0	DEF/3

Cañón antitanque APX Modelo	
	
Coste/ 2 población	
Arma defensiva utilizada por el ejército aliado.	
Efecto: Elimina una tropa alemana (solo una vez).	
ATK/ 3	DEF/2

Cañón antitanque APX Modelo	
	
Coste/ 2 población	
Arma defensiva utilizada por el ejército aliado.	
Efecto: Elimina una tropa alemana (solo una vez).	
ATK/ 3	DEF/2

Tropa britanica	
	
Coste/ 1 población	
Ejercito preparado para defender Francia	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 1	DEF/1

Tropa Francesa	
	
Coste/ 1 población	
Ejercito preparado para defender Francia.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 1	DEF/1

Tropa Francesa	
	
Coste/ 1 población	
Ejercito preparado para defender Francia.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 1	DEF/1

Tropa britanica	
	
Coste/ 1 población	
Ejercito preparado para defender Francia.	
Efecto: No posee efecto	
ATK/ 1	DEF/1

APÉNDICE H

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA



Lista de cotejo para evaluación de diario reflexivo			
Ámbito	Si	No	Observaciones
El educando se ubicó espacial y temporalmente en relación al tema, personajes y acontecimientos.			
El educando utiliza palabras clave para el entendimiento de los hechos históricos.			
El educando demuestra interés en sus ideas, establece criterios y valores sobre los acontecimientos.			
Utiliza creatividad en el momento de redactar lo entendido en relación al tema.			
Su redacción es única, demostrando habilidad y entendimiento al tema en sus ideas.			
La mayor parte del escrito, describió aspectos que le llamaron su atención y el cómo estos causaron un impacto en futuro.			
El alumno tiene en cuenta criterios, valores implícitos en las decisiones			

tomadas durante los acontecimientos históricos.			
El estudiante pregunta y resuelve dudas mediante información y compañerismo.			
El estudiante identifico los términos de Blitzkrieg y desarrollo ideas acerca de la guerra relámpago.			
El estudiante dejo en claro una conclusión referente a lo aprendido acerca del tema.			

APÉNDICE I

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA**



Asignatura: Historia	Nivel: Básico, Secundaria, Primer año	Grupo: B
Aprendizaje esperado: El alumno conocerá como se desarrolló la batalla del Midway, el conflicto y las tensiones entre Estados Unidos y el Imperio de Japón, asimismo conocerán las estrategias y decisiones que se tomaron en la batalla naval más grande de la historia.		
Campo de formación: Exploración y comprensión del mundo natural y social.		
Tema: Segunda guerra mundial		
Objetivo: Concebir en los alumnos un interés, interpretación y comprensión de la historia en relación a la Segunda Guerra Mundial, conociendo sus causas, consecuencias y valores implícitos en tal conflicto.		
Actividades/ Sesión 2 de 6	Tiempo 2 horas	Recursos
Inicio		
El docente da la bienvenida a la segunda sesión de trabajo, saludando a los alumnos, posteriormente preguntara a los educandos de forma breve que se vio la sesión anterior, y comenzara indicando el tema de la sesión el cual es “La Batalla de Midway”	10 minutos	Ninguno a excepción de la voz.
El maestro entregara a los alumnos hojas con información acerca del tema a abordar “El ataque a Pearl Harbor” y “La batalla de Midway”.	5 minutos	Hojas con información (véase anexos B y C).
Preámbulo, el docente preguntara a los alumnos que conocen acerca del inicio de dicho conflicto y realizara con los estudiantes una lluvia de ideas basada en la información del tema de estudio de la sesión.	15 minutos	Hojas con información (véase anexos B y C). Pizarrón Plumones
El docente explicara como se suscitó el conflicto señalando las principales causas y consecuencias que dejo este conflicto entre el imperio Japones y los Estados Unidos, este mismo con base en las ideas mencionadas por los alumnos, destacando la Batalla de Midway, ¿Qué fue?, ¿Cómo se llevó a cabo?, ¿Estrategias utilizadas?, ¿Fue lo correcto?, haciendo mención de personajes y aspectos relevantes del conflicto entre las dos potencias, etc.	20 minutos	Hojas con información Pizarrón Plumones
Desarrollo		
Se desarrollará una actividad de retroalimentación con base en un juego de mesa Batalla Naval para lo cual el docente entregará a los educandos el material para dicho juego.	5 minutos	Juego de mesa Batalla Naval e instrucciones (véase anexo).

Dividiendo al grupo en 2 equipos siendo un equipo el imperio Japones y el otro los Estados Unidos, de este modo actuaran como si de estrategias de la guerra se tratasen.		
El docente explicará las instrucciones del juego y como se llevará a cabo la actividad en la cual los estudiantes podrán hacer una pregunta en relación a la Batalla de Midway o el ataque a Pearl Harbor por cada acierto a un barco enemigo, hasta un total de 10 aciertos se declarará victoria al equipo ganador. Dando tiempo a los equipos de redactar sus preguntas.	10 minutos	Juego de mesa Batalla Naval e instrucciones (véase anexo). Pizarrón Plumones Instructivo (véase apéndice G)
Comienza el juego, los estudiantes con apoyo del docente jugaran Batalla Naval con el objetivo de acertar un total de diez veces al enemigo y alzarse con la victoria.	45 minutos.	Juego de mesa Batalla Naval e instrucciones (véase anexo).
Cierre		
El docente planteara las preguntas base en relación al tema para el diario de clase de los alumnos <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué rescatas acerca del conflicto entre Japón y Estados Unidos? • ¿Crees que las estrategias utilizadas fueron eficaces o que algún bando jugo sucio al respecto? • ¿Consideras que Japón o Estados Unidos llegaron a cometer errores en la guerra?, ¿Por qué?, etc. Agregando opiniones personales acerca del tema y de la clase. Además, el docente les dará a conocer un videojuego para móvil el cual retroalimentara su interacción con el tema el cual es World War Polygon juego WW2.	10 minutos	Diario de clase Pizarrón Plumones
Producto: Redacción de diario de clase por parte del alumno, este será entregado en la siguiente sesión.		Se evaluará conforme a la lista de cotejo correspondiente (véase apéndice J).

APÉNDICE J

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA



Lista de cotejo para evaluación de diario reflexivo			
Ámbito	Si	No	Observaciones
El educando se ubicó espacial y temporalmente en relación al tema, personajes y acontecimientos.			
El educando utiliza palabras clave para el entendimiento de los hechos históricos.			
El educando demuestra interés en sus ideas, establece criterios y valores sobre los acontecimientos.			
Utiliza creatividad en el momento de redactar lo entendido en relación al tema.			
Su redacción es única, demostrando habilidad y entendimiento al tema en sus ideas.			
La mayor parte del escrito, describió aspectos que le llamaron su atención y el cómo estos causaron un impacto en futuro.			
El alumno tiene en cuenta criterios, valores implícitos en las decisiones			

tomadas durante los acontecimientos históricos.			
El estudiante pregunta y resuelve dudas mediante información y compañerismo.			
El estudiante utilizó diferentes fuentes de información para la redacción de sus ideas.			
El estudiante dejó en claro una conclusión referente a lo aprendido acerca del tema.			
El alumno redactó acerca de las causas principales de la batalla de Midway.			
Comprendió como se desató dicha batalla, además de las estrategias utilizadas en tal acontecimiento.			
Reconoce cuales fueron los bandos enfrentados en la batalla de Midway.			

APÉNDICE K

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA**



Asignatura: Historia		Nivel: Básico, Secundaria, Primer año	Grupo: B
Aprendizaje esperado: El alumno conocerá acerca de la batalla de Stalingrado, la ofensiva alemana contra la URSS y porque se llevó a cabo, los errores cometidos, evaluará de forma crítica el acontecimiento de la batalla más letal en la historia de la humanidad.			
Campo de formación: Exploración y comprensión del mundo natural y social.			
Tema: Segunda guerra mundial			
Objetivo: Concebir en los alumnos un interés, interpretación y comprensión de la historia en relación a la Segunda Guerra Mundial, conociendo sus causas, consecuencias y valores implícitos en tal conflicto.			
Actividades/ Sesión 3 de 6	Tiempo 2 horas.	Recursos	
Inicio			
El docente da la bienvenida a la tercera sesión de trabajo, saludando a los alumnos, posteriormente preguntará a los educandos de forma breve que se vio la sesión anterior, y comenzará indicando el tema de la sesión el cual es “La Batalla de Stalingrado”	10 minutos	Ninguno a excepción de la voz.	
El maestro entregará a los alumnos hojas con información acerca del tema a abordar “La batalla de Stalingrado”, la cual rescata información base sobre dicho acontecimiento y explicará lo que se realizó en el resto de la sesión.	10 minutos	Hojas con información (véase anexo E).	
Preámbulo, el docente presentará a los educandos el siguiente video, https://www.youtube.com/watch?v=W4ZiAVRcVgs&t=498s Relacionado al tema y centrará los principales acontecimientos del conflicto.	20 minutos	Hojas con información (véase anexo E). Pizarrón Plumones Proyector Computadora Bocinas	
El docente explicará como se suscitó el conflicto señalando las principales causas y consecuencias que dejó este conflicto entre la URSS y el tercer Reich, este mismo con base en las ideas mencionadas por los alumnos, el video, y la información de las hojas preguntando, ¿Qué fue?, ¿Cómo se llevó a cabo?, ¿Estrategias utilizadas?, ¿Fue lo correcto?, etc. Haciendo mención de personajes y aspectos relevantes del conflicto entre las dos potencias, etc.	25 minutos	Hojas con información Pizarrón Plumones	

Desarrollo		
Se desarrollará una actividad de interacción mediante el uso del videojuego Medal of Honor European Assault, en el cual los educandos harán de un soldado soviético y buscara defender la ciudad de Stalingrado. Instalación de consola de videojuegos.	5 minutos	Videojuego Medal of Honor Consola de videojuegos XBOX Proyector Bocinas
El docente explicara las instrucciones de la actividad, cada alumno hará interacción con el videojuego buscando cumplir las misiones y puntos establecidos en este, sin perder, mientras los demás compañeros realizan observaciones y comparaciones con la realidad, así como aquellos aspectos que destaquen sobre el conflicto en su libreta de apuntes.	35 minutos	Videojuego Medal of Honor Consola de videojuegos XBOX Proyector Bocinas
Al finalizar, los estudiantes intercambiaran opiniones acerca del juego, lo que destacaron y como ellos “vivieron el acontecimiento”.	5 minutos.	Libreta de apuntes, diario de clase
Cierre		
El docente planteara las preguntas base en relación al tema para el diario de clase de los alumnos <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué rescatas acerca del conflicto entre la URSS y Alemania? • ¿Crees que las estrategias utilizadas fueron eficaces o que algún bando jugo sucio al respecto? • ¿Consideras que el pacto entre estas dos naciones podía haber permanecido?, ¿Por qué?, etc. Agregando opiniones personales acerca del tema y de la clase.	10 minutos	Diario de clase Pizarón Plumones
Producto: Redacción de diario de clase por parte del alumno, este será entregado en la siguiente sesión.		Se evaluará conforme a la lista de cotejo correspondiente (véase apéndice J).

APÉNDICE L

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA



Lista de cotejo para evaluación de diario reflexivo			
Ámbito	Si	No	Observaciones
El educando se ubicó espacial y temporalmente en relación al tema, personajes y acontecimientos.			
El educando utiliza palabras clave para el entendimiento de los hechos históricos.			
El educando demuestra interés en sus ideas, establece criterios y valores sobre los acontecimientos.			
Utiliza creatividad en el momento de redactar lo entendido en relación al tema.			
Su redacción es única, demostrando habilidad y entendimiento al tema en sus ideas.			
La mayor parte del escrito, describió aspectos que le llamaron su atención y el cómo estos causaron un impacto en futuro.			
El alumno tiene en cuenta criterios, valores implícitos en las decisiones			

tomadas durante los acontecimientos históricos.			
El estudiante pregunta y resuelve dudas mediante información y compañerismo.			
El estudiante utilizó diferentes fuentes de información para la redacción de sus ideas.			
El estudiante dejó en claro una conclusión referente a lo aprendido acerca del tema.			
El educando reconoce los factores por los cuales Alemania quería invadir la URSS.			
Comprende acerca de cómo se desato la batalla, duración, participantes, entre otros aspectos.			
Reconoce conceptos como alianza, pacto, agresión, etc.			

APÉNDICE M

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA**



Asignatura: Historia	Nivel: Básico, Secundaria, Primer año	Grupo: B
Aprendizaje esperado: El alumno conocerá acerca del día D y el desembarco de Normandía, además será consciente de la estrategia anfibia más grande la humanidad, y conocerá aspectos como la coordinación, comunicación engaños, planes y los problemas que esta tuvo.		
Campo de formación: Exploración y comprensión del mundo natural y social.		
Tema: Segunda guerra mundial		
Objetivo: Concebir en los alumnos un interés, interpretación y comprensión de la historia en relación a la Segunda Guerra Mundial, conociendo sus causas, consecuencias y valores implícitos en tal conflicto.		
Actividades/ Sesión 4 de 6	Tiempo 2 horas.	Recursos
Inicio		
El docente da la bienvenida a la segunda sesión de trabajo, saludando a los alumnos, posteriormente preguntara a los educandos de forma breve que se vio la sesión anterior, “la batalla de Stalingrado” y comenzara a hablar acerca del tema de la sesión el cual es “El día D”	10 minutos	Ninguno a excepción de la voz.
El maestro entregara a los alumnos hojas con información acerca del tema a abordar “El día D” y hablaran acerca de en qué consistió este y sus principales características.	20 minutos	Hojas con información (véase anexo F).
Preámbulo, el docente presentara a los alumnos el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=3TT_ZVxxiQk&t=409s y redactaran las ideas principales que rescaten del mismo.	20 minutos	Hojas con información (véase anexo F). Proyector, bocinas, computadora, libreta de apuntes.
El docente explicara como se suscitó el conflicto señalando las principales causas y consecuencias que dejo este conflicto entre las potencias aliadas y del eje en las playas de Normandía relevantes del conflicto entre las dos potencias, etc.	15 minutos	Hojas con información (véase anexo F). Pizarrón Plumones
Desarrollo		
Se desarrollará una actividad de interacción mediante el uso del videojuego Medal of Honor, en el cual los educandos harán de un soldado americano realizando una incursión en la playa de Normandía en el día D. Instalación de consola de videojuegos.	5 minutos	Videojuego Medal of Honor Consola de videojuegos XBOX Proyector Bocinas
El docente explicara las instrucciones de la actividad, cada alumno hará interacción con el videojuego buscando cumplir las misiones y puntos establecidos en este, sin perder, mientras	35 minutos	Videojuego Medal of Honor Consola de videojuegos XBOX Proyector

los demás compañeros realizan observaciones y comparaciones con la realidad, así como aquellos aspectos que destaquen sobre el conflicto en su libreta de apuntes.		Bocinas
Al finalizar, los estudiantes intercambiarán opiniones acerca del juego, lo que destacaron y como ellos “vivieron el acontecimiento”.	5 minutos.	Libreta de apuntes (diario de clase),interacción verbal lluvia de ideas.
Cierre		
<p>El docente planteará las preguntas base en relación al tema para el diario de clase de los alumnos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué rescatas acerca la estrategia de los aliados en el día D? • ¿Crees que el acontecimiento causó un impacto en la guerra? • ¿Consideras que Alemania pudo haber realizado una mejor ofensiva contra esta incursión?, ¿Por qué?, etc. <p>Agregando opiniones personales acerca del tema y de la clase. Además, el docente les indicará realizar un relato a modo de como el alumno “vivió el acontecimiento”.</p>	10 minutos	Diario de clase Pizarrón Plumones
Producto: Redacción de diario de clase por parte del alumno, este será entregado en la siguiente sesión. Relato del alumno.		Se evaluará conforme a la lista de cotejo correspondiente (véase apéndice N).

APÉNDICE N

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA



Lista de cotejo para evaluación de diario reflexivo			
Ámbito	Si	No	Observaciones
El educando se ubicó espacial y temporalmente en relación al tema, personajes y acontecimientos.			
El educando utiliza palabras clave para el entendimiento de los hechos históricos.			
El educando demuestra interés en sus ideas, establece criterios y valores sobre los acontecimientos.			
Utiliza creatividad en el momento de redactar lo entendido en relación al tema.			
Su redacción es única, demostrando habilidad y entendimiento al tema en sus ideas.			
La mayor parte del escrito, describió aspectos que le llamaron su atención y el cómo estos causaron un impacto en futuro.			
El alumno tiene en cuenta criterios, valores implícitos en las decisiones tomadas durante los acontecimientos históricos.			
El estudiante pregunta y resuelve dudas mediante información y compañerismo.			

El estudiante utilizó diferentes fuentes de información para la redacción de sus ideas.			
El estudiante dejó en claro una conclusión referente a lo aprendido acerca del tema.			
El alumno comprende y analiza cual fue la estrategia utilizada en el desembarco de Normandía y sus principales características.			
El educando analiza acerca de porque este fue el declive para la Alemania Nazi en la segunda guerra mundial.			
El estudiante argumenta acerca del impacto que tuvo tal acontecimiento en la segunda guerra mundial.			

APÉNDICE Ñ

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA**



Asignatura: Historia	Nivel: Básico, Secundaria, Primer año	Grupo: B
Aprendizaje esperado: El alumno conocerá acerca de la batalla de las Ardenas, como se desarrollaron las estrategias por parte de ambos bandos, factores que propiciaron victorias y derrotas, y como este acontecimiento dio paso a la caída del tercer Reich alemán.		
Campo de formación: Exploración y comprensión del mundo natural y social.		
Tema: Segunda guerra mundial		
Objetivo: Concebir en los alumnos un interés, interpretación y comprensión de la historia en relación a la Segunda Guerra Mundial, conociendo sus causas, consecuencias y valores implícitos en tal conflicto.		
Actividades/ Sesión 5 de 6	Tiempo 2 horas	Recursos
Inicio		
El docente da la bienvenida a la quinta sesión de trabajo, saludando, pregunta a los alumnos acerca del tema anterior el cual fue el día D, como este fue el principal factor para el declive de la guerra, compartiendo ideas con los estudiantes, en el pizarrón.	10 minutos	Plumones, pizarrón.
El maestro entregara hojas con información adicional acerca del tema a tratar, la batalla de las Ardenas.	2 minutos	Hojas con información (véase anexo).
El maestro continuara con el tema a tratar en la sesión, el cual es la batalla de las Ardenas, explicando, las causas, consecuencias, principales estrategias de ambos bandos, con ayuda de un mapa del continente europeo, explicara a los estudiantes como la Alemania Nazi comienza a perder territorio, marcando así el declive de la segunda guerra mundial en Europa.	25 minutos	Hojas con información (véase anexo). Pizarrón Plumones Mapa de continente europeo.
Desarrollo		
El docente explicara como se trabajará la dinámica del día, la cual es con base en el juego Stratego, explicara las reglas y funcionamiento del mismo, y sentara las pautas acerca de la forma de trabajo.	15 minutos	Reglas de Stratego (Véase apéndice) Pizarrón Plumones Libreta de apuntes
El docente dividirá al grupo en 2 equipos, siendo equivalente el número de miembros por equipo, pedirá que cada uno de ellos plantee 3 preguntas acerca del tema de sesión, distintas para ocuparse en la dinámica de trabajo, en la cual cuando un	17 minutos	Juego de mesa Stratego Pizarrón Plumones Libreta de apuntes

equipo pierda una ficha (acorde a las reglas del juego), el equipo contrario le realizara una pregunta, la cual el jugador que perdió su ficha responderá y de esta forma sucesivamente. Los alumnos realizaran sus preguntas.		
Comienza el juego, con apoyo del docente se llevarán a cabo las pautas y reglas de la dinámica establecida.	35 minutos	Juego de mesa Stratego Libreta de apuntes
Cierre		
<p>El docente indicara las preguntas correspondientes acerca del tema para conocer las opiniones e ideas de los educandos respecto al mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué errores consideras que cometieron ambos bandos en la batalla? • ¿Cuáles fueron los factores principales que llevaron a Alemania a la derrota? • ¿Por qué este acontecimiento fue el declive del tercer imperio alemán? • ¿Por qué el juego Stratego funciona como un planteamiento de estrategias en una batalla? • Si el juego fuese real, ¿consideras que habrían ganado o perdido la guerra?, ¿Por qué? 	15 minutos	Diario de clase
Producto: Redacción de diario de clase por parte del alumno, este será entregado en la siguiente sesión.		Se evaluará conforme a la lista de cotejo correspondiente (véase apéndice O).

APÉNDICE O

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA



Lista de cotejo para evaluación de diario reflexivo			
Ámbito	Si	No	Observaciones
El educando se ubicó espacial y temporalmente en relación al tema, personajes y acontecimientos.			
El educando utiliza palabras clave para el entendimiento de los hechos históricos.			
El educando demuestra interés en sus ideas, establece criterios y valores sobre los acontecimientos.			
Utiliza creatividad en el momento de redactar lo entendido en relación al tema.			
Su redacción es única, demostrando habilidad y entendimiento al tema en sus ideas.			
La mayor parte del escrito, describió aspectos que le llamaron su atención y el cómo estos causaron un impacto en futuro.			
El alumno tiene en cuenta criterios, valores implícitos en las decisiones tomadas durante los acontecimientos históricos.			
El estudiante pregunta y resuelve dudas mediante información y compañerismo.			

El estudiante utilizó diferentes fuentes de información para la redacción de sus ideas.			
El estudiante dejó en claro una conclusión referente a lo aprendido acerca del tema.			
El alumno reconoce las estrategias utilizadas en dicha batalla y como esta propicio la caída de la Alemania Nazi.			
Reconoce las principales causas y errores cometidos por ambos bandos durante tal conflicto.			
Analiza por qué la batalla de las Ardenas fue un punto crucial en la segunda guerra mundial.			

APÉNDICE P

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA**



Asignatura: Historia	Nivel: Básico, Secundaria, Primer año	Grupo: B
Aprendizaje esperado: El alumno conocerá como culminó la guerra en Europa, y en el continente asiático, con el bombardeo de las ciudades niponas de Hiroshima y Nagasaki, además contribuirá en opinión de si dicho ataque estuvo realmente justificado. Marcando así el final de la segunda guerra mundial.		
Campo de formación: Exploración y comprensión del mundo natural y social.		
Tema: Segunda guerra mundial		
Objetivo: Concebir en los alumnos un interés, interpretación y comprensión de la historia en relación a la Segunda Guerra Mundial, conociendo sus causas, consecuencias y valores implícitos en tal conflicto.		
Actividades/ Sesión 6 de 6	Tiempo 2 horas	Recursos
Inicio		
El docente da la bienvenida a la última sesión de trabajo, El maestro entregará a los alumnos hojas con información acerca del tema a abordar “El bombardeo de las ciudades niponas de Hiroshima y Nagasaki”. dará inicio con el tema de sesión el cual es el suicidio de Adolf Hitler, líder de la Alemania Nazi, marcando así el final de la guerra en el continente europeo con la toma de la ciudad de Berlín, posteriormente explicará el bombardeo de las ciudades japonesas, dicho acontecimiento como impacto en la sociedad del momento cerró la guerra y marcó el inicio de un conflicto principalmente ideológico. Además, mostrará el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=Yxln5pr5C_I	40 minutos	Pizarrón Plumones Hojas con información (véase apéndice). Computadora Bocinas Proyector
Desarrollo		
El docente indicará el último proyecto el cual es la creación de un periódico mural con base a los temas vistos con anterioridad referentes a la segunda guerra mundial, dicho proyecto será la evaluación de los educandos con base a la rúbrica correspondiente.	15 minutos	Pizarrón Plumones
Los alumnos realizarán el periódico mural del tema, el docente monitoreará los avances, forma de trabajo, y será apoyo en la solución de dudas que puedan surgir en la creación de dicho material.	45 minutos	Plumones Imágenes Colores Cartulina Resistol

		Tijeras
Cierre		
El docente escuchara la exposición del periódico mural creado por los educandos referente al tema, la cual evaluara conforme a la rúbrica correspondiente	15 minutos	Diario de clase Pizarrón Plumones
El docente entregara calificaciones correspondientes a las seis sesiones trabajadas.	5 minutos	Listas con nombres de los alumnos y evaluación.
Producto: Periódico mural “La segunda guerra mundial”.		Se evaluará conforme a la rúbrica (Véase apéndice Q)

APÉNDICE Q

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA**



Rubrica de evaluación de producto final- Periódico Mural grupal de la segunda guerra mundial				
Aspectos a evaluar	Excelente (1 puntos)	Muy bien (0.5 puntos)	Aceptable (0.25) puntos	Hace falta mejorar (0.10 puntos)
Trabajo de equipo	Todos los integrantes trabajaron en la realización del periódico mural.	La mayoría de los estudiantes participaron en la realización del periódico mural.	Menos de la mitad de los estudiantes participaron en la realización del periódico mural	Solo un cuarto del grupo participo en la realización del periódico mural.
Participación hablada	Todos los integrantes expusieron el periódico mural.	La mayor parte de los estudiantes expusieron el periódico mural.	Menos de la mitad de los estudiantes expusieron el periódico mural.	Solo un cuarto del grupo participo en la exposición del periódico mural.
Expresión oral	El alumnado se expresó correctamente, sin muletillas, voz clara y fuerte.	El alumnado se expresó bien, utilizo pocas muletillas, su voz fue clara.	El alumnado se expresó con una serie de muletillas constantes, su voz fue poco clara.	Se expreso con voz baja y sin claridad, utilizo constantemente las muletillas y de forma informal.
Creatividad	El periódico mural expresa una creatividad única, posee diversos elementos que lo hacen llamativo para el público.	El periódico mural presenta creatividad, posee elementos llamativos rescatados de diversos ejemplos.	Posee poca creatividad, bajos elementos llamativos en alusión al tema	Carece de creatividad, el periódico mural no es llamativo para el público.
Información plasmada	La información plasmada es clara y veras, se	La información es clara y veras, medianamente	La información es confusa y de poca relevancia,	La información no es clara y no

	utilizaron diversas fuentes.	se utilizaron fuentes.	se utilizaron pocas fuentes.	se utilizaron fuentes.
Ubicación espacio-temporal	La ubicación espacio-temporal en la explicación e información es correcta.	La ubicación espacio temporal en la información es correcta, se presentó confusión en la explicación.	La ubicación espacio temporal es confusa en ambos aspectos, información y explicación.	La ubicación espacio temporal es incorrecta, múltiples errores de ubicación de fechas, personajes, lugares, etc.
Uso de imágenes representativas	El periódico mural posee múltiples imágenes, de diversos tamaños representativas del tema	El periódico mural posee imágenes relevantes respecto al tema de tamaño medio	El periódico mural posee pocas imágenes en relación al tema	El periódico mural no posee imágenes en relación al tema
Uso de ideas basadas en lo aprendido	Todos los estudiantes plasmaron ideas propias sobre lo aprendido del tema	La mayor parte de los alumnos colocaron ideas propias en relación a lo aprendido del tema	Solo pocos educandos plasmaron ideas propias en relación a lo aprendido respecto al tema.	No se plasmaron ideas propias sobre lo aprendido en relación al tema.
Valores aplicados en la realización del producto	Los alumnos demostraron valores como el respeto, empatía, solidaridad, colaboración etc.	Los alumnos demostraron pocos valores en el momento de trabajar en equipo.	Los educandos no demostraron valores, sin embargo, trabajaron en equipo.	Los estudiantes no demostraron valores y su trabajo en equipo fue nulo.

APÉNDICE R

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA
EVIDENCIAS







LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Inicio el 1 de septiembre de 1939 cuando

Alemania nazí y el imperio del Japón destruyeron la segunda guerra con la intención de establecer

Servicio militar

BOING!

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



• Inicio el 1 de septiembre de 1939 (2ª guerra) •



• La Alemania nazi y el imperio del Japón desataron la segunda guerra con la intención de establecer

- Pervitin - metanfetamina -



Los drogas hechas
El uso de drogas como metanfetamina durante la guerra...



el Ejército de los Estados Unidos lanzó una campaña en la que citaba las unidades que lucharon en el noroeste de Europa en aquella época. A esto se le llamó la campaña de Alsacia-Ardenas e incluyó el sector de las Ardenas (de la lucha Contraofensiva de las Ardenas) y las unidades más al sur en el sector de Alsacia

el frente aliado, sobresaliendo hacia adentro en los mapas de noticias de guerra, lo que hizo que en la prensa contemporánea se la llamase Battle of the Bulge (Batalla de la bolsa) [nota 1] [1] [2]. La batalla fue definida militarmente como la Ardennes Counteroffensive ('Contraofensiva de las Ardenas'), que incluyeron el empuje alemán y



El uso de drogas como metanfetamina durante la guerra...

El uso de drogas como metanfetamina durante la guerra...

El uso de drogas como metanfetamina durante la guerra...

el esfuerzo estadounidense para contenerlo luego derrotarlo. Tras la guerra.

Pragas - Holofotón

Nazis

corpas de castidad - Judios, comunistas

Tratado de Versalles - tratado de paz

Etack 29

Alemania pierde 13% de su territorio

Francia

trato

Hitler

Francia

~~trato~~

Dictador

Inglaterra

URSS

RSW

OPSTE

insurre

a patria

1 de Septiembre de 1939 declara la 2ª guerra mundial

Guerra de Europa

termina cuando atacan a Bélgica Holanda

francés separan por el puerto de Dunkerque

trunfo

Franco, Azaña, Martínez Anido

1-B

Arroj Joubert
Gonzalez Lopez

31/1/13

Nazis - Dreyfus - Mendelsohn

Campos de Concentración - Jolif, Chavistas

Tratado de Versalles

no todo deudas

Demora pido el 137. de su territorio

Chal 29
Lopsonisto
asos Boli

5 Septiembre de 1939
Canciller
Detajar

Este Alemania

Francia

Castro

URSS

Guerra de Broma

Austria

Polonia

Polonia

Finlandia

Dinamarca

Noruega

Suecia

Porto
F. G. G. G.

→ 3000000

Francia

ANEXOS

ANEXO A
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA

A 100 años de la implementación del
TRATADO DE VERSALLES
10 de enero de 1920

PRIMERA GUERRA MUNDIAL

Desde julio de 1914 hasta el 11 de noviembre de 1918

ENTENTE - ALIADOS
Gran Bretaña-Francia-Serbia y la Rusia Imperial. Luego se unieron Italia, Grecia, Portugal, Rumanía y Estados Unidos.

SE ENFRENTARON

POTENCIAS CENTRALES
Alemania- segundo Reich, Austria-Hungría, Turquía Otomana, Bulgaria.

20 MILLONES (1914)
70 MILLONES (1917)

SOLDADOS MOVILIZADOS

10 MILLONES de muertos
20 MILLONES de heridos

VÍCTIMAS MILITARES

TRATADO DE PAZ DE VERSALLES

28 DE JUNIO DE 1919

Se sella en el Salón de los Espejos del Palacio

50 PAÍSES

Firman el documento

10 DE ENERO DE 1920

Entra en vigor el tratado

Es comunicado a Alemania en mayo sin opción a modificaciones. Se crea la Sociedad de las Naciones, para evitar futuras guerras, por iniciativa del presidente norteamericano Woodrow Wilson.



PROTAGONISTAS

- 1 David Lloyd George**
Primer Ministro del Reino Unido
- 2 Vittorio E. Orlando**
Primer Ministro italiano
- 3 George S. Clemenceau**
Periodista, político y médico francés
- 4 Thomas W. Wilson**
Primer Ministro del Reino Unido

MAPA DE EUROPA ANTES Y DESPUÉS DEL TRATADO

1914

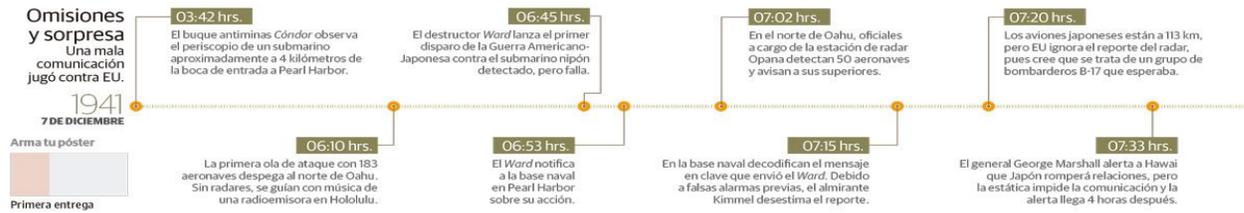
1920



76.000 km²
LA PERDIDA TERRITORIAL GERMANA

269.000 millones de marcos/oro
EL MONTO QUE DEBIA PAGAR ALEMANIA

Alemania perdió el 13 por ciento de su territorio y una décima parte de su población. El ejército se redujo a 100.000 hombres y se prohibió el reclutamiento. Se confiscó la mayor parte de sus armas y su armada se quedó sin grandes buques. También fue obligada a someter a juicio a su emperador, Guillermo II, por crímenes de guerra.



OFENSIVA EN PEARL HARBOR

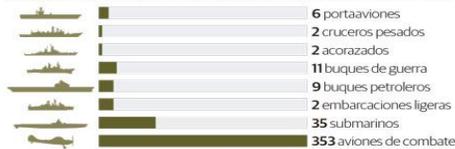
A 75 años del segundo ataque más letal contra EU

Gráficos **Staff La Razón***

EL 7 DE DICIEMBRE se conmemoran 75 años del segundo ataque más mortífero jamás cometido en territorio de Estados Unidos. Con un saldo de 2,403 muertos, la ofensiva japonesa contra Pearl Harbor sólo es superada por los atentados del 11 de septiembre de 2001, que dejaron 2,996 víctimas. Con el ataque de la Flota Combinada de la Armada Imperial Japonesa en contra de la base naval más grande de EU en el Pacífico, los americanos entran de lleno en la Segunda Guerra Mundial y, por los siguientes 4 años, mantendrán una campaña que culminará con la rendición nipona en agosto de 1945.

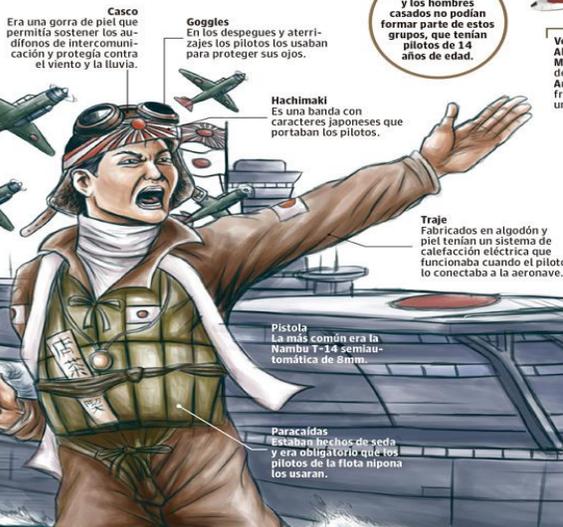
FUERZAS JAPONESAS

El plan fue concebido por el comandante Isoroku Yamamoto desde febrero de 1941.



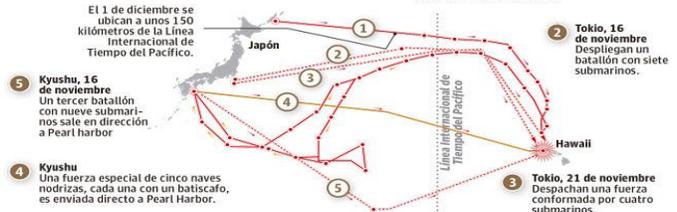
PILOTOS KAMIKAZE

Conformados por voluntarios, en Pearl Harbor se registró el primer ataque de este tipo de unidades.



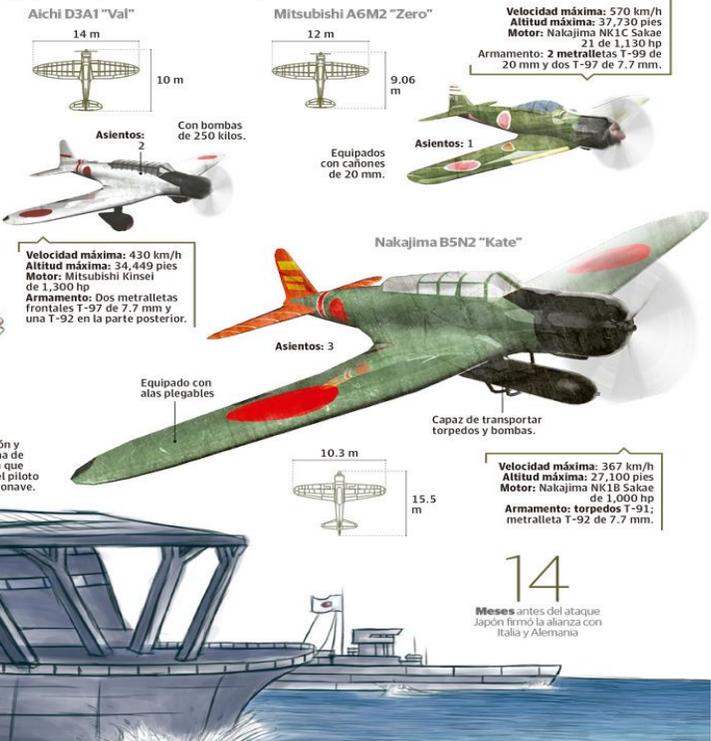
UN PLAN QUIRÚRGICO

Tres semanas antes de la ofensiva Japón comenzó a acomodar sus buques y submarinos en el Pacífico.



AVIONES DE ATAQUE

Para la guerra, los japoneses equiparon a sus naves con torpedos que podían desplazarse casi al ras de la superficie marina.



Jueves,
04 de
Septiembre
1942

Número
2

EL NOTICIERO UNIVERSAL

Ultimas noticias sobre la guerra

Alejandro Castelán

La exclusiva del día CURSO DE LA BATALLA

Distracción

El mando japonés dispuso que una fuerza de distracción se dirigiera hacia las islas Aleutianas, con el propósito de invadir las islas Astu y Kisia.

Código púrpura

Los EE.UU. habían descifrado los códigos japoneses, pudiendo detectar los movimientos de la flota imperial.

No hubo sorpresa

La flota japonesa lanza su ataque a Midway, pero no encuentran nada, pues los aviones estadounidenses habían desplegado antes su ataque.

Ataque mortal

Los estadounidenses lanzan una fuerza de aviones basados en tierra y de los portaaviones USS Yorktown, USS Hornet y el USS Enterprise, aprovechando que los buques nipones estaban desprotegidos.



Pilotos estadounidenses del USS Enterprise se preparan para despegar en sus bombarderos en picado Douglas SBD Dauntless.

Alejandro Castelán

¿Por qué atacar Midway?

Actualizaciones de la guerra en el Pacífico

Los japoneses debían tomar la batalla decisiva. Midway era peligrosamente vecina de las islas estadounidenses de Hawái. Si Midway caía en manos japonesas, la defensa principal de los Estados Unidos de América sería inútil.

La derrota japonesa detuvo la expansión del Imperio Japonés en la región del Asia-Pacífico y constituyó el punto de inflexión en el desarrollo de la guerra. La batalla se caracterizó por una sucesión de errores por parte de ambos bandos, que mantuvo incierto el resultado, hasta que una serie de causas fortuitas llevaron a la victoria estadounidense.

Ambos bandos sufrieron pérdidas importantes. Los japoneses perdieron 3057 combatientes, cuatro portaaviones, un crucero pesado y 248 aeronaves, lo que debilitó enormemente a la Armada Imperial Japonesa, mientras que los estadounidenses perdieron 307 combatientes, un portaaviones, un destructor y 150 aviones, que serían rápidamente reemplazados gracias a la capacidad industrial del país americano.

Error fatal

Mientras que se preparaba el segundo ataque a Midway la alarma alertó la presencia de buques estadounidenses. Nagumo, en un error fatal ordena el cambio de armamento de los aviones en plena cubierta de vuelo, en ese instante llega el devastador bombardeo norteamericano, después de varios ataques infructuosos, debido a la férrea defensa antiaérea imperial.

Desastre

Yamamoto quiso cañonear Midway con los cruceros Kumano, Suzuya, Mikuma y Mogami, pero desistió. En su retirada fueron atacados y hundido el Mikuma mientras que el Mogami apenas pudo salvarse quedando muy averiado.

Con una fuerza inferior los Estados Unidos pudieron marcar un punto crítico en la guerra del Pacífico.



El portaaviones estadounidense USS Yorktown al momento de ser impactado por un torpedo japonés durante la batalla.

Consecuencias del Midway para Japón

¿Fue acaso un declive?

Los japoneses perderían gradualmente sus posesiones logradas en el Pacífico, por no poder defenderlas. Japón perdería su capacidad aeronaval y tendría que reconvertir nuevos buques para suplir a sus portaaviones hundidos. Además perdió a sus mejores aviones, nunca más fue el mismo en combate.

¿Fin de la guerra del Pacífico?

El principio del fin

El 4 de Junio de 1942, la batalla de Midway significó para los japoneses lo que posteriormente sería Stalingrado para los alemanes. Un punto de quiebre, y el principio del fin para el imperio japonés.

Consecuencias del Midway para EE.UU

¿Fin a la guerra?

La derrota japonesa demostró al alto mando estadounidense que, el concepto del acorazado estaba muerto, y que las victorias dependerían de la táctica aeronaval. Incluyendo que Hawái y las costas estadounidenses ya no estarían expuestas al imperio japonés.



ANEXO D
SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA



Tablero y barcos

Cada tablero contiene una cuadrícula 10 x 10. El eje horizontal está rotulado con letras de la A a la J, siguiendo el orden alfabético, y el eje vertical con números del 1 al 10. Cada barco tiene perforaciones para ubicar los marcadores. Los barcos vienen en cuatro diferentes tamaños: dos, tres, cuatro y cinco perforaciones.

Inicio del juego

Entrega a cada jugador un tablero, cinco barcos (uno de cada clase), marcadores rojos y marcadores blancos. Cada jugador ubicará sus barcos en la cuadrícula horizontal sin que su oponente vea donde están ubicados. Se pueden ubicar de manera horizontal o vertical nunca diagonal. Los barcos pueden tocarse en los extremos, pero nunca uno sobre el otro.

Desarrollo del juego

Los jugadores toman turnos para atacar a su oponente. Para atacar irás nombrando coordenadas donde piensas que está ubicado alguno de los barcos de tu oponente. Primero nombrarás la letra y luego el número por ejemplo (A,7). Tu oponente ubicará la coordenada en su cuadrícula. Si en esa coordenada hay un barco debe decir: “me diste”. Si no hay un barco ubicado en la coordenada debe decir: “fallaste”. Si lograste atinar un barco marcarás esa coordenada en la cuadrícula vertical con un marcador rojo, si fallaste lo marcarás con uno blanco. Esta es la manera en que irás adivinando utilizando la lógica la ubicación de los diferentes barcos.

De la misma forma si tu barco fue atacado entonces debes marcarlo con un marcador rojo. Cuando un barco es localizado completamente, o sea, todos los espacios están marcados con rojo debes decir: “me diste y hundiste el barco”. En el momento en que logres hundir un barco enemigo debes colocar un marcador rojo en la parte superior del tablero en unas perforaciones para este propósito.

Final del juego

El juego termina cuando los cinco barcos de uno de los jugadores son hundidos el otro jugador es declarado ganador.





La Batalla de Stalingrado

La Batalla de Stalingrado duró 200 días y fue crucial para la victoria de la URSS sobre la Alemania nazi

MANDO SOVIÉTICO



Georgui Zhukov
Miembro del Cuartel General del Mando Supremo



Alexandr Vasilevski
Miembro del Cuartel General del Mando Supremo



Viktor Chulkov
Comandante del 62º Ejército

El 62º Ejército protagonizó la heroica defensa de Stalingrado, combatió con el enemigo en las calles de la ciudad totalmente destruida e impidió que los nazis la ocuparan por completo

MANDO ALEMÁN



Maximilian von Weichs
Comandante del Grupo de Ejércitos B



Erich von Manstein
Comandante del Grupo de Ejércitos Don

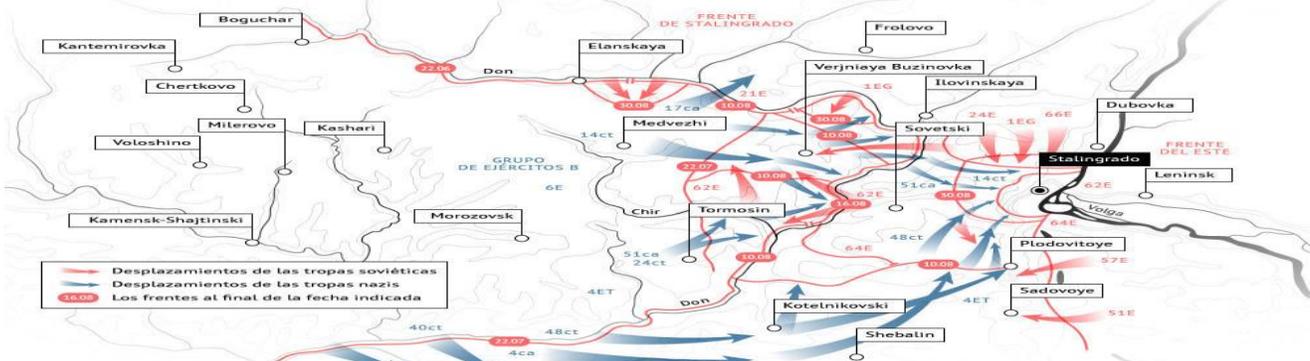


Friedrich Paulus
Comandante del 6º Ejército

El 6º Ejército protagonizó la ofensiva contra Stalingrado. En noviembre de 1942, fue rodeado por las tropas soviéticas. El 31 de enero de 1943, Friedrich Paulus y los 91.000 soldados sobrevivientes se entregaron al Ejército Rojo

17.07.1942 – 18.11.1942 125 DÍAS

Fase defensiva



Fuerzas estimadas ante el inicio de la fase defensiva

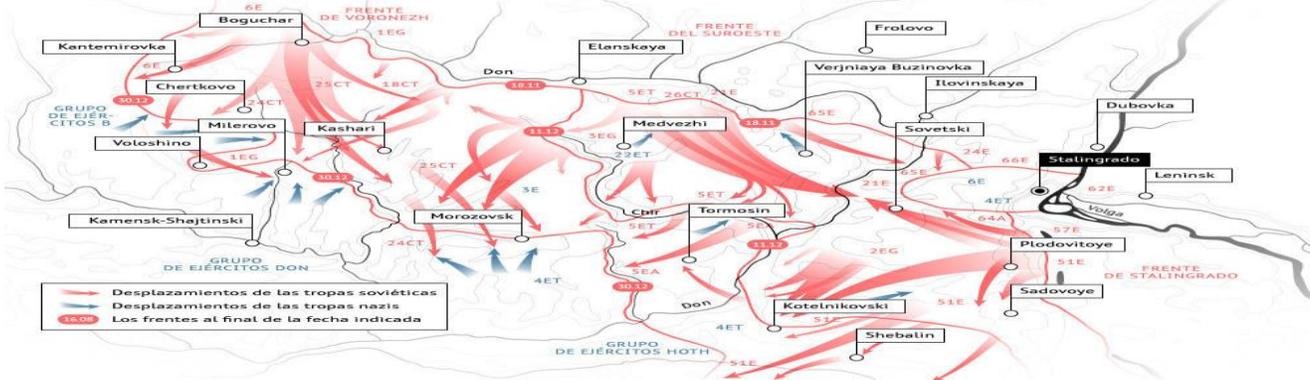


Fuerzas estimadas ante el inicio de la fase ofensiva



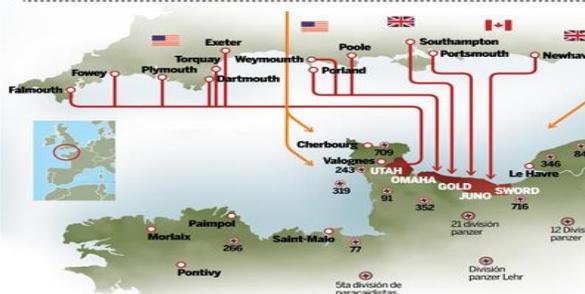
19.11.1942 – 02.02.1943 76 DÍAS

Fase ofensiva



EL DÍA QUE SE GANÓ UNA GUERRA

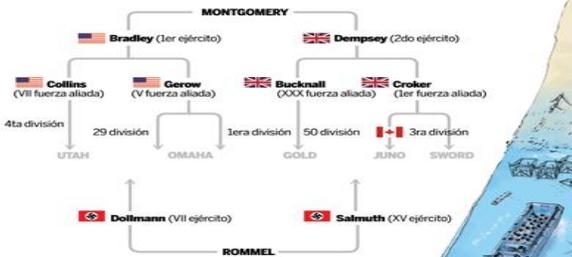
El 6 de junio de 1944 el mundo libre vio una luz de esperanza. Más de 130.000 soldados aliados desembarcaron en Normandía, Francia, iniciando el día D, el principio del fin para Hitler.



- Desembarco aliado
- Paracaidistas aliados
- Defensas alemanas
- Divisiones panzer (tanques)

LA INVASIÓN
Los defensores alemanes fueron engañados por bombarderos aliados que iniciaron sus operaciones más al norte, en Calais. Tanto el servicio de inteligencia aliado, así como la resistencia francesa, fueron fundamentales para el inicio de la invasión de Normandía.

La cadena de mando
La operación "Overlord" (Día D) enfrentó nuevamente a Bernard Law Montgomery y Erwin Rommel, pero esta vez en una batalla que lo decidiría todo.



LAS CIFRAS DE LA INVASIÓN

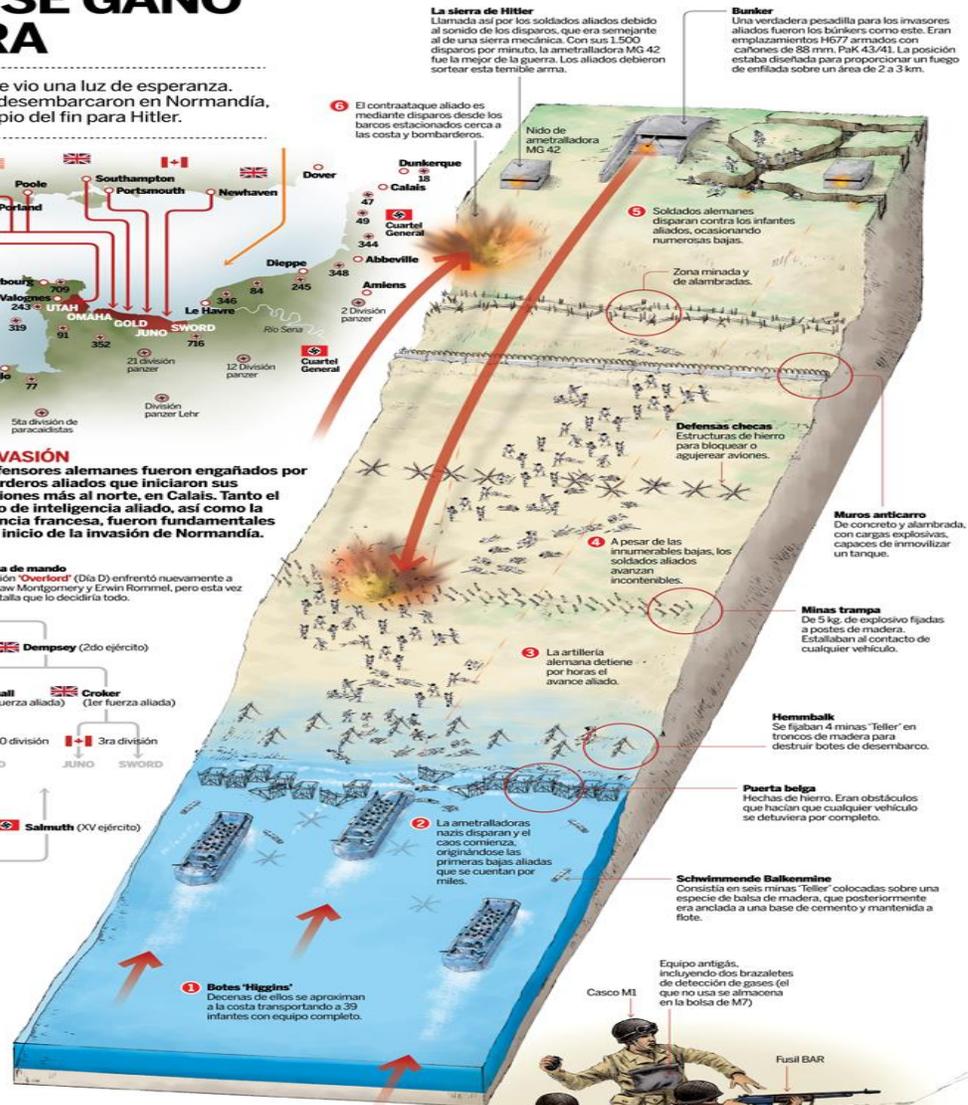
57.500 soldados estadounidenses	75.215 soldados británicos y canadienses
23.400 paracaidistas	195.701 marinos
2.077 buques	13.743 buques anfibios
13.743 aviones	20.000 vehículos

29.000 muertos y 106.000 entre heridos y desaparecidos.
11.000 muertos y 54.000 entre heridos y desaparecidos.
5.000 muertos y 13.000 entre heridos y desaparecidos.
12.000 entre resistencia, civiles heridos y desaparecidos.

TOTAL: 550.200 MUERTOS

LAS PRIMERAS HORAS
Los nazis sabían que los aliados arriesgarían todo por el todo en una invasión por mar, es por eso que iniciaron la construcción de un sistema defensivo sin precedentes para detener a la invasión aliada.

LA INFANTERÍA
La cantidad de equipo que poseían las fuerzas norteamericanas originó que muchos soldados murieran ahogados durante el desembarco.



La sierra de Hitler
Llamada así por los soldados aliados debido al sonido de los disparos, que era semejante al de una sierra mecánica. Con sus 1.500 disparos por minuto, la ametralladora MG 42 fue la mejor de la guerra. Los aliados debieron sortear esta terrible arma.

Bunker
Una verdadera pesadilla para los invasores aliados fueron los bunkers como este. Eran emplazamientos M167 armados con cañones de 88 mm. Pak 43/41. La posición estaba diseñada para proporcionar un fuego de enfilada sobre un área de 2 a 3 km.

El contraataque aliado es mediante disparos desde los barcos estacionados cerca a las costas y bombarderos.

Soldados alemanes disparan contra los infantes aliados, ocasionando numerosas bajas.

Defensas checas
Estructuras de hierro para bloquear o agujerear aviones.

Muros anticarro
De concreto y alambrada, con cargas explosivas, capaces de inmovilizar un tanque.

Minas trampa
De 5 kg. de explosivo fijadas a postes de madera. Estallaban al contacto de cualquier vehículo.

Hemmbalk
Se fijaban 4 minas 'Teller' en troncos de madera para destruir botes de desembarco.

Puerta belga
Hechos de hierro. Eran obstáculos que hacían que cualquier vehículo se detuviera por completo.

Schwimmende Balkenmine
Consistía en seis minas 'Teller' colocadas sobre una especie de balsa de madera, que posteriormente era anclada a una base de cemento y mantenida a flote.

Botes Higgins
Decenas de ellos se aproximan a la costa transportando a 39 infantes con equipo completo.

La artillería alemana detiene por horas el avance aliado.

La ametralladora nazi disparan y el caos comienza, originándose las primeras bajas aliadas que se cuentan por miles.

Mochila M1928
3 raciones K3, cuatro unidades de calefacción de la ración y tabletas de purificación de agua.

Cartuchera M1937 (fusilero BAR, con el apoyo de tirantes M1936)

Botas de cuero de suela lisa. No eran ideales para utilizarlas en arena o barro.

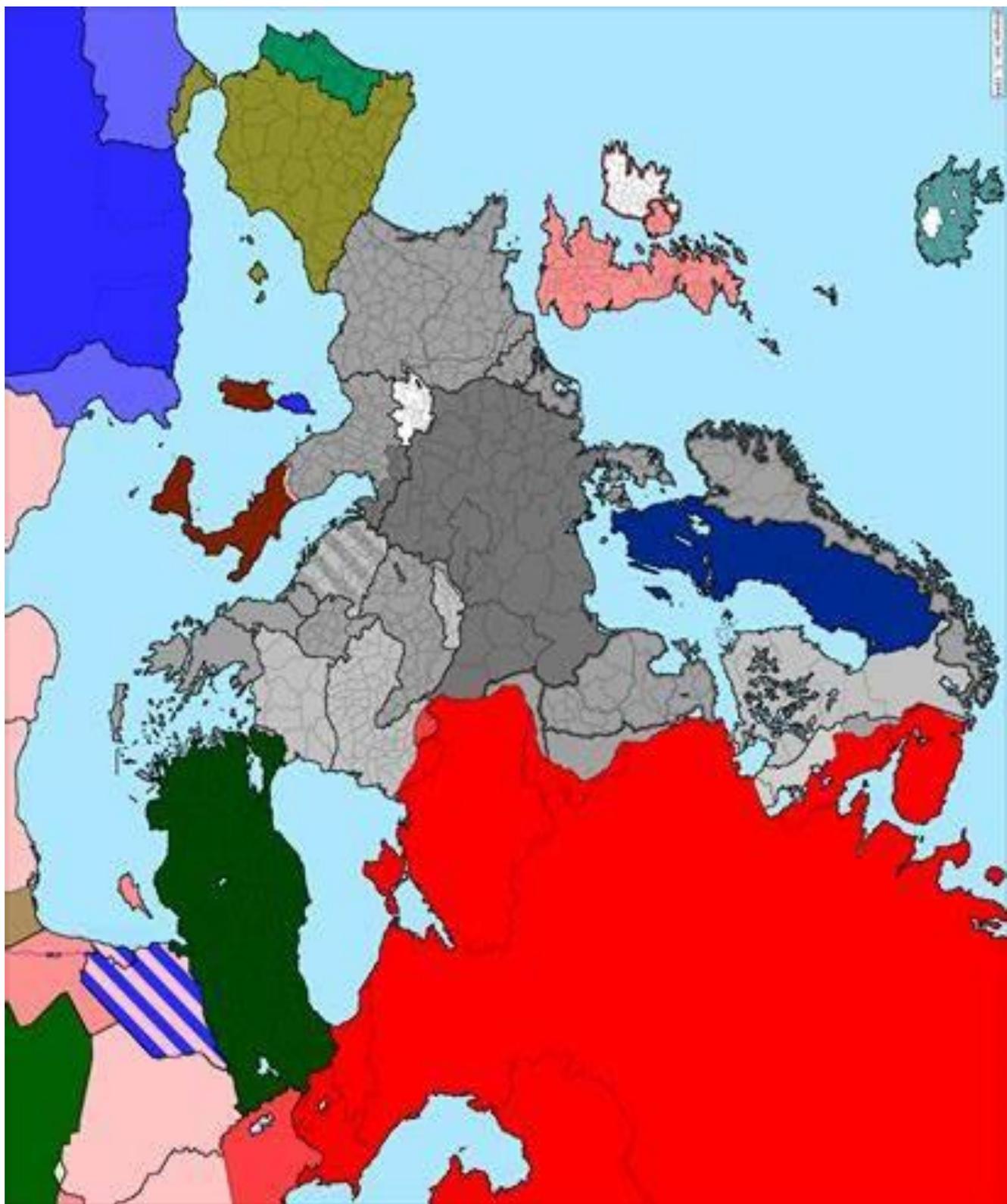
Equipo antigás, incluyendo dos brazaletes de detección de gases (el que no usa se almacena en la bolsa de M7)

Fusil BAR

Fusil M1 Garand calibre 30

Subfusil Thompson M1A1 calibre 45.

Cartuchera para Thompson M1A1 5 bolsillos de 5 cargadores.





ANEXO H
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA



Descripción

El juego de Stratego se juega con dos participantes, usando un tablero para jugar.

Jugadores -

2.

Piezas - 80 piezas, 40 azules y 40 rojas. Siendo que ambos colores poseen:

1 Mariscal (10);

1 general (9);

2 coroneles (8);

3 comandantes (7);

4 capitanes (6);

4 tenientes (5);

4 sargentos (4);

5 mineras (3);

8 soldados (2);

1 espía (1);

6 bombas (Inmóvil);

1 bandera (Inmóvil);

Tablero - Tablero de 100 casas, con 2 lagos de 4 casas en el centro.

Objetivo - Capturar la bandera adversaria o dejar al oponente sin movimientos válidos.

El Juego

El juego se realiza por turnos, alternados entre los dos jugadores. En cada turno el jugador debe mover una pieza o atacar una pieza adversaria.

Formación Inicial

Antes del inicio de la partida, cada jugador deberá escoger la formación de su ejército, distribuyendo las piezas como desee en las 4 líneas inferiores del tablero.

Reglas de Movimientos

Las piezas se mueven una casilla por vez, horizontalmente o verticalmente. (Excepción: Soldado)

Ninguna pieza puede moverse en la diagonal, saltar por encima de otras piezas, ni moverse para un espacio ocupado por otra pieza.

No es permitido saltar sobre los lagos, ni moverse dentro de él.

Las piezas se mueven una de cada vez.

El Soldado (2) puede andar cuántas casillas libres quiera, en la horizontal o en la vertical. También puede andar y atacar en el mismo turno.

Una pieza no puede moverse más de 5 veces sin parar, entre 2 casas.

Reglas de Ataque

Cuando una pieza tuya y una de tu adversario están pegadas, horizontalmente o verticalmente, significa que están en posición de ataque.

La pieza con el menor valor es capturada y retirada del tablero.

Si la pieza vencedora fue la atacante, entonces ésta se mueve para la posición de la pieza capturada.

Si la pieza vencedora fue la atacada, se queda en la posición en que está.

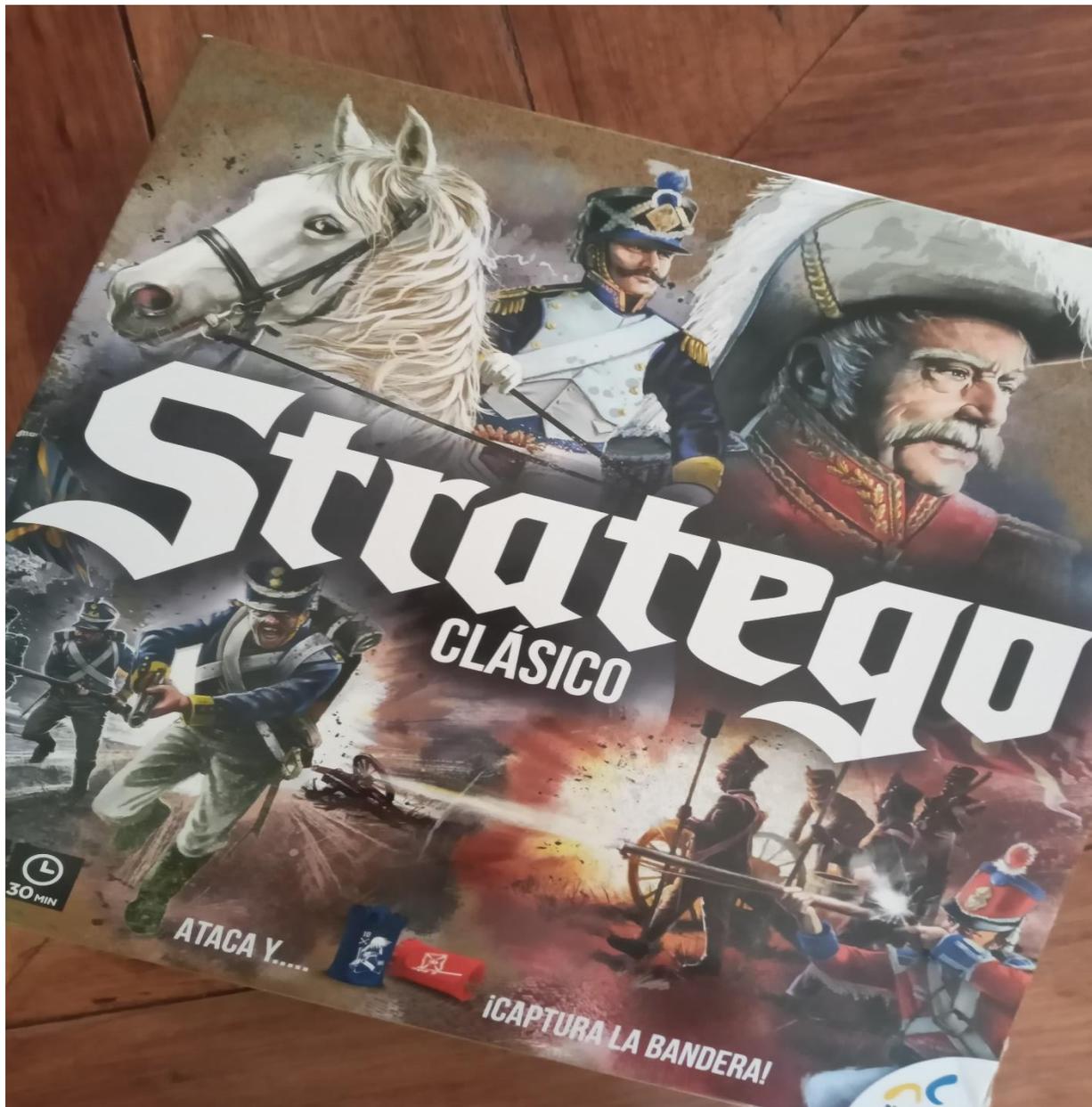
Cuando dos piezas de mismo valor se atacan, las dos son retiradas del tablero

El ataque es siempre opcional.

Reglas Especiales de Ataque

Bomba y Minera (3): Todas las piezas que atacan una bomba, son excluidas del tablero. Excepto la minera, que desarma y captura la bomba.

Mariscal (10) y La Espía (1): El Mariscal gana de todas las otras piezas de menor valor, sólo puede ser capturado si fuera atacado por la Espía. Si el Mariscal ataca a la Espía primero, él será el vencedor.





ANEXO J

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD UPN 212- TEZIUTLÁN, PUEBLA



70 años de la primera bomba atómica

La mañana del 6 de agosto de 1945

Durante la Segunda Guerra Mundial, un bombardero estadounidense lanzó una bomba atómica sobre la ciudad japonesa de Hiroshima, causando la muerte de unas 135.000 personas aquel año. Otra bomba fue lanzada sobre Nagasaki tres días después.

RECORRIDO DE LA MISIÓN



B-29 SUPERFORTRESS 'ENOLA GAY'

El avión utilizado para lanzar la bomba era el más sofisticado bombardero a hélice de la Segunda Guerra Mundial, y el primer bombardero en albergar a su tripulación en compartimentos presurizados.

TRIPULACIÓN

Estaba compuesta por doce hombres escogidos mientras prestaban servicio en Europa y que fueron entrenados especialmente para la misión.

Sargento Wayne Dusenberry Ingeniero de vuelo

Sargento Robert Shumard Ayudante del ingeniero de vuelo

Capitán Robert Lewis Capitán.

Mayer Thomas Ferebee Bombardero

Coronel Paul Tibbets Piloto. Bautizó el avión con el nombre de su madre, Enola Gay Tibbets.

Soldado Richard Nelson Operador de radio

Capitán Theodore van Kirk Navegante

Capitán William Parsons Encargado de armar la bomba

Segundo Teniente Morris Jeppson Ayudante

Sargento Joe Stibarik Operador de radar

Fuselaje de aluminio

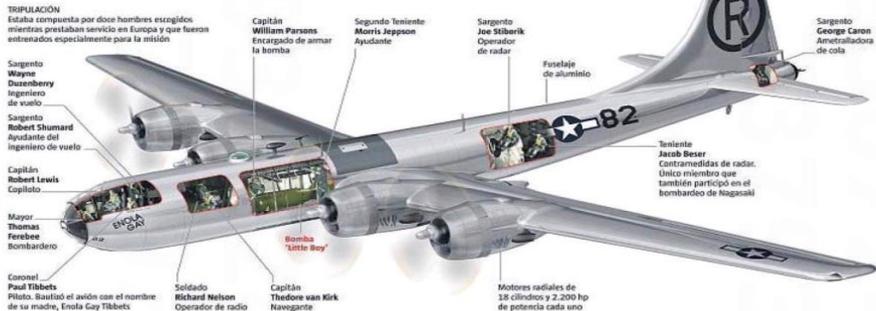
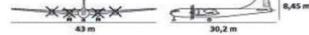
Teniente Jacob Beser Cantarredas de radar. Único miembro que también participó en el bombardeo de Nagasaki

Sargento George Caron Ametralladora de cola

Motores radiales de 18 cilindros y 2.200 hp de potencia cada uno

Velocidad máxima: 574 km/h
Autonomía: 5.230 kilómetros
Techo de servicio: 9.710 metros
Carga máx. de bombas: 9.000 kg

Dimensiones



La bomba lanzada nunca había sido probada

BOMBA 'LITTLE BOY'

Era una bomba de uranio cuyo diseño aún no había sido probado el día del lanzamiento, ya que la única prueba anterior de un arma nuclear, realizada en Nuevo México, era de plutonio, similar a la bomba 'Fat Man' que se lanzó sobre la ciudad de Nagasaki.



ARMADO DE LA BOMBA

Por temor a un accidente durante el despegue, la bomba fue armada durante el vuelo por un tripulante especializado.

El proceso contaba con trece pasos, el último de ellos se realizó 30 minutos antes del lanzamiento.

Consistía en reemplazar unos fusibles de color verde en el lateral de la bomba...

...por otros de color rojo que cerraban el circuito de detonación.

FUNCIONAMIENTO

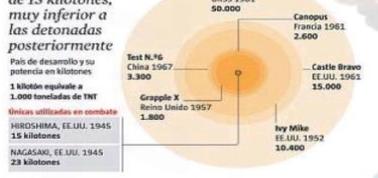
- Los sensores barométricos activan el detonador a la altura seleccionada...
- ...prevocando una explosión convencional
- La explosión dispara una caña de uranio-235...
- ...que impacta contra el 'bilazo' de uranio-235 en el otro extremo
- La fuerza del impacto suelta las dos piezas de uranio, generando una reacción en cadena, que provoca la explosión nuclear

El avión alcanzó su objetivo con cielo despejado y total visibilidad

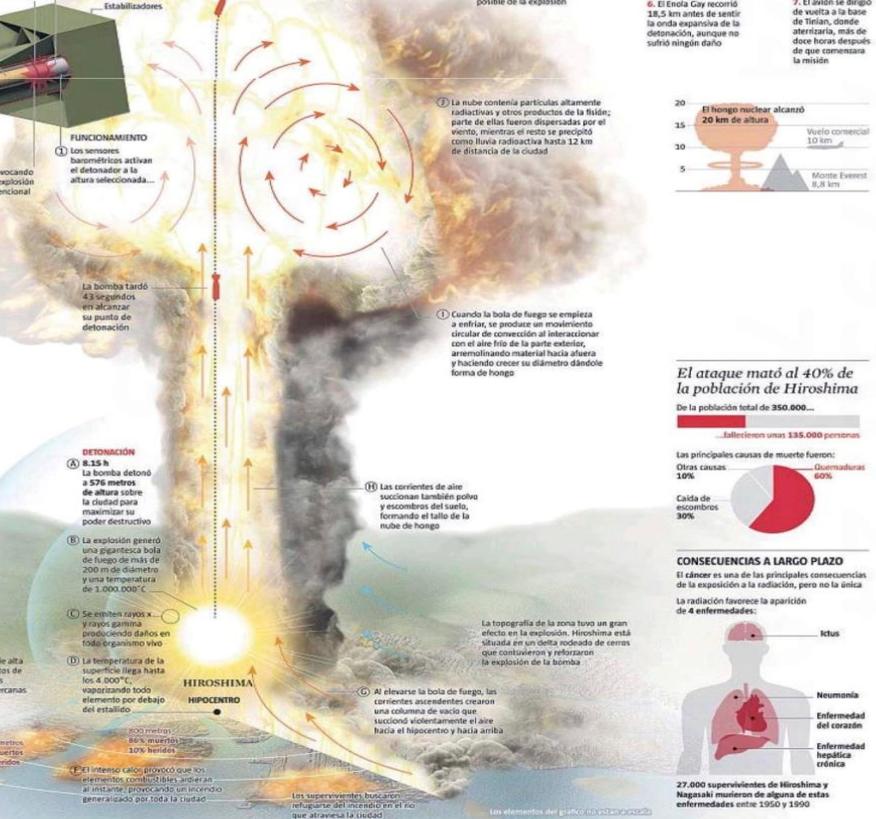
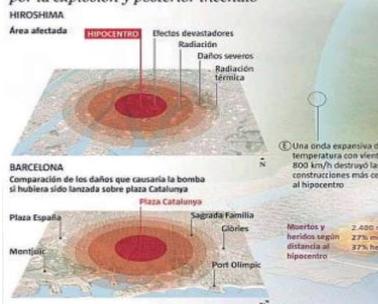
LANZAMIENTO



Tenía una potencia de 15 kilotonnes, muy inferior a las detonadas posteriormente



Más del 60% de la ciudad fue destruida por la explosión y posterior incendio



El ataque mató al 40% de la población de Hiroshima



CONSECUENCIAS A LARGO PLAZO

