



Secretaría
de Educación
Gobierno de Puebla

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

**La lúdica como estrategia para mejorar el aprendizaje de la
Historia en 4to. Grado de primaria**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN

Que para obtener el título de:

Licenciado en Pedagogía

Presenta:

Fatima Hernández Sánchez

Teziutlán, Pue; Junio 2023

UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

**La lúdica como estrategia para mejorar el aprendizaje de la
Historia en 4to. Grado de primaria**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN

Que para obtener el título de:

Licenciado en Pedagogía

Presenta:

Fátima Hernández Sánchez

Asesor:

Judith Salazar Murrieta

Teziutlán, Pue; Junio 2023

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-2023.

Teziutlán, Pue., 05 de Junio de 2023.

C.
Fatima Hernández Sánchez
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:

"La lúdica como estrategia para mejorar el aprendizaje de la historia en 4to. Grado de Primaria"

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.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

YCP/scc*

Atentamente
"Educar para Transformar"



Lic. Yuneri Calixto Pérez
Presidente de la Comisión

DEDICATORIA

A mis padres: Alma Rosa y Juan Carlos quienes a lo largo de este proceso me han enseñado el significado de luchar por mis sueños quienes han estado presentes con su apoyo incondicional

y dándome su amor infinito

y consejos los cuales me han puesto hoy en día hasta este punto de mi vida, gracias padres por

creer en mí y sobre todo por ser un gran equipo.

A mis hermanos: Alonso y Kael los cuales me han apoyado incondicionalmente con palabras

de aliento y los cuales son para mí un gran motivo para superarme día con día.

A mis amigos: Rafa, Julieta, Jesica, Monserrat y Lupita por apoyarme en todos los sentidos y

estar incondicionalmente.

A mi universidad: por nutrir mi ignorancia y sobre todo a mis maestros los cuales me han

apoyado en todo momento para mi superación profesional y a Dios por darme salud y

bendición para alcanzar uno de mis muchos proyectos que tengo en mente como persona y

profesional.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

CONOCIENDO EL PROBLEMA DE INTERVENCIÓN

1.1 Antecedentes y estado del arte	10
1.2 El objeto de estudio desde la pedagogía.....	14
1.3 Diagnóstico del problema.....	17
1.4 Alcances del planteamiento de intervención.....	21

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ¿Por qué estudiar historia?	25
2.1.1 La lúdica	26
2.1.2 La enseñanza de la historia en la educación básica	27
2.1.3 Dificultades de la enseñanza de la historia en educación básica	28
2.1.4 Propósitos generales y por nivel de la enseñanza de la historia en educación básica	29
2.1.5 El juego (conceptos y definiciones)	30
2.1.7 El juego y el desarrollo infantil	31
2.2 “Mejorar los procesos de comprensión en la asignatura de historia a través de actividades lúdicas”: una mirada desde el ámbito de intervención.....	31
2.3 Teoría del campo.....	32
2.4 Fundamento teórico de la investigación.....	36
2.4.1 Psicológico	36
2.4.2 Pedagógico	39
2.4.3 Didáctico	40
2.5 La evaluación formativa.....	41

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Paradigma de la investigación e intervención (sociocrítico).....	47
--	----

3.2 Enfoque de la investigación	50
3.3 Diseño de la investigación.....	53
3.4 Técnicas de recopilación de información.....	56

CAPÍTULO IV

EL PROYECTO DE INTERVENCIÓN

4.1 Las pistas del pasado	62
4.1.1 Los sujetos y el problema de la intervención	64
4.1.2 Descripción de la estrategia	66
4.1.3 Plan de evaluación	71

CONCLUSIÓN

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

APÉNDICES

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

La historia es una disciplina que estudia acontecimientos del pasado, basándose en diversos acervos como documentos, registros y testimonios que dan fe de lo ocurrido y al mismo tiempo permiten construir una identidad idiosincrasia en cada ser humano. Esta disciplina tiene bastante relevancia, ya que se trata de un conjunto de conocimientos, legados y realidades históricas que contribuyen a la comprensión, conocimiento y razonamiento para seguir construyendo día a día una nueva realidad. Dentro de este contexto es importante mencionar que todos los seres humanos son historias vivas y que el comportamiento humano es impredecible por lo cual su estudio pretende proporcionar información de gran valor a las futuras generaciones, subrayando de esta manera, que conocer la historia permite construir, avanzar e incluso cambiar como sociedad.

En educación primaria la asignatura de historia sufre un gran rechazo por parte de los alumnos, debido a que dentro del aula de clases aún se conserva una enseñanza tradicionalista con base en la memorización de hechos, personajes y lugares y no se recurre por metodologías más activas en donde el alumno sea el protagonista y transmisor de sus conocimientos. Por esto mismo, la implementación de actividades lúdicas tiene como objetivo desarrollar nociones espaciales y temporales, manejar información histórica para explicar hechos, reconocer que son parte de la historia y participar de manera informada, crítica y democrática dentro de la sociedad a la que pertenecen.

La elaboración de este proyecto de intervención e innovación, de corte cualitativo se sustenta en una investigación a profundidad respecto a la asignatura de historia en cuarto grado y las actividades lúdicas en sus diferentes contextos y aplicaciones, así como los teóricos que sustentan la teoría de aprender “jugando”. El trabajo está constituido por cuatro capítulos, el primero, el planteamiento del problema en donde se subraya dos antecedentes nacionales y dos

internacionales los cuales dan pauta a que existe un problema, el objeto de estudio desde la pedagogía, el diagnóstico pedagógico del problema y los alcances del proyecto en donde se menciona el objetivo general y los específicos que le darán mayor peso a la investigación, así como la justificación vista desde la perspectiva del autor y la pregunta de investigación la cual será guía junto con la relevancia teórica y metodológica del proyecto de intervención.

El segundo capítulo se enfoca en el marco teórico en donde se define las características, causas, consecuencias, teorías, conceptos centrales del problema, programas del nivel, teoría de campos, sus fines, intenciones y el fundamento de intervención desde la perspectiva del pedagogo y la clasificación de como aprenden los alumnos (psicológica), como se debe enseñar (pedagógica) y mediante que hacerlo (didáctico) así como el tipo de evaluación empleada (formativa) la cual tomará como eje la parte actitudinal, conceptual y procedimental. El tercer capítulo corresponde al diseño metodológico el cual es de suma importancia ya que de acuerdo a las adecuaciones en este marco la investigación adoptará una postura con base a sus necesidades, como primer acercamiento se menciona la adopción de una postura paradigmática la cual en la presente investigación corresponde de corte sociocrítico, así como el enfoque, la investigación acción participante y las técnicas e instrumentos los cuales dieron la existencia del problema en el apartado del diagnóstico.

Para finalizar, en el capítulo cuatro, se presenta de manera más detallada la estrategia de intervención la cual lleva por título “Las pistas del pasado” en donde sus actividades que comprenden diferentes actividades lúdicas para la comprensión la historia y el juego son claves para comprender que el rol de cada sujeto dentro de este proyecto, mencionando de esta manera también la importancia de la evaluación para su mejora constante.



CAPÍTULO

I

CONOCIENDO EL PROBLEMA DE LA INTERVENCIÓN

La presente investigación muestra en este primer capítulo los conceptos claves que dieron por hecho la existencia de una problemática dentro del contexto escolar, en este primer acercamiento, como primera pauta se subrayan las investigaciones internacionales y nacionales las cuales dan un panorama más amplio respecto a lo que se ha dicho y hecho partiendo de esta misma. Como segundo apartado se da conocimiento de como la pedagogía puede intervenir dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y sobre todo se hace una mención importante respecto al diagnóstico y su importancia para la intervención, los alcances del problema y finalmente la relevancia social y metodológica.

1.1 Antecedentes y estado del arte

Dentro del contexto educativo, especialmente en educación básica, la asignatura de historia es una de las disciplinas más antiguas que el ser humano se ha dedicado a cultivar y una de las más desprestigiadas por parte de los alumnos, debido a que en la actualidad aún se conserva una enseñanza tradicionalista la cual solo se trata de memorizar fechas, personajes y acontecimientos lo cual tiende a ser repetitivo y pobre en dinamismo, sin embargo, el pasado humano es como un rompecabezas que requiere buscar las piezas necesarias para comprender las causas y consecuencias de las acciones humanas desde una perspectiva económica, social, política y cultural que han pasado a lo largo del tiempo y espacio de la humanidad.

La educación en la escuela primaria se ha visto involucrada en constantes cambios respecto a reformas educativas, transversalidad de contenidos y sobre todo en como impartir sesiones que refuercen los contenidos y conocimientos en los aprendientes, la problemática de la presente investigación surge de la observación en alumnos de cuarto grado de la escuela primaria Rafael

Ramírez ubicada en la sección 3ra de San Sebastián, en donde se logra percatar que los alumnos no demuestran mucho interés en la asignatura debido a la enseñanza tradicionalista que hoy en día aún perdura dentro de las aulas de clases, por lo cual la incorporación de actividades lúdicas pretende aproximar a los aprendientes al estudio del pasado desde actividades más novedosas y activas las cuales generen su interés, trabajen colaborativamente y adquieran un pensamiento crítico.

En la presente investigación, se retomaron 2 investigaciones internacionales y 2 nacionales, las cuales se analizaron detenidamente, la primera investigación está a cargo la Universidad Central del Ecuador, facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación en la carrera de ciencias sociales en la cual se realizó la investigación titulada: Estrategias metodológicas lúdicas para la enseñanza de la Historia, Ecuador 2021 presentado por Pozo Carrera Jean Carlos. Donde dicho trabajo tenía como objetivo analizar como las estrategias lúdicas ayudan en la enseñanza de la historia, debido a que la educación ecuatoriana dentro de su reforma educativa ha considerado implementar el juego como eje transversal del desarrollo integral del aprendiente, dicha investigación está estructurada por cinco capítulos los cuales comienzan por el problema de investigación, la metodología, el marco teórico, resultados y por último conclusiones y recomendaciones. En el cual Pozo (2021) llega a la conclusión de:

La incorporación de nuevas estrategias creativas o lúdicas ayuda al estudiante y al docente para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea significativo, además de desarrollar la creatividad, pensamiento crítico y otras habilidades en el educando (p. 73).

Las estrategias lúdicas en este sentido han cobrado gran importancia debido a que ayudan en el desarrollo cognitivo de los aprendientes, así como una mejor comprensión de los contenidos. De manera similar en la Universidad Técnica de Machala, Machala, Ecuador se realizó el tema de

investigación La enseñanza de la historia a través de historietas en el periodo de 2017 a cargo de la Lic. María Gabriela Calvas Ojeda la cual menciona que la implementación de la historieta como recurso didáctico es una estrategia que lleva al aprendiente a relacionarse más directamente con la historia ya que, en este caso el aprendiente es autogestionador de su aprendizaje por que desarrolla la creatividad a la hora de realizar la historieta con materiales palpables en su elaboración, en este sentido a la vez lo llevan a un pensamiento auto reflexivo de cómo sucedieron los acontecimientos lo cual lleva a la conclusión de que es más significativo, sin embargo dentro de dicha investigación la Lic. María Gabriela Calvas menciona que uno de los mayores problemas que ha focalizado es el empleo por parte del cuerpo docente debido al desconocimiento o poca metodología que manejan, sin embargo dentro de esta investigación el propósito es socializar saberes relacionados con aras de cambiar el empleo de la misma, estimular el aprendizaje fomentando de esta manera también la creatividad pero al mismo tiempo la reflexión.

La conclusión a la que llega Calvas (2017) es:

Las historietas como recurso didáctico en las clases de Historia consideran que: mejoran la comprensión de los contenidos tratados, los alumnos recuerdan con mayor precisión los acontecimientos y hechos, fechas, épocas y figuras históricas; motivan el aprendizaje de la asignatura despertando el interés de los educandos por el conocimiento; además de propiciar el trabajo cooperativo en equipo (p. 554).

De esta manera la historieta permite estudiar las relaciones del mundo y la da al aprendiente el rol de autor e interprete el cual genera curiosidad por conocer más y al mismo tiempo un aprendizaje significativo. Así mismo en un contexto más cercano se encontró la investigación previo a titulación a cargo de la Universidad Pedagógica Nacional 042 titulada La implementación de actividades lúdicas en el aprendizaje de alumnos de cuarto grado en el estado de Campeche a cargo de Rodrigo David Alpuche el cual se basa en su experiencia como docente así como la

aportación de más autores los cuales tratan de darle a la historia una visión más interesante con la implementación de actividades lúdicas en el proceso de adquisición, en la presente investigación las conclusiones son claras pero recalca mucho el trabajo diario por parte de los docentes, por lo cual en el apartado de consideraciones Alpuche dice que:

En cuanto a los docentes en donde se realizó el trabajo, estos deben utilizar más seguido las actividades lúdicas, implementar estrategias que salgan de lo habitual, de la monotonía, de lo tradicional en otras palabras, analice como está impartiendo sus clases y si esta es la forma adecuada para que los alumnos aprendan lo que se pretende enseñar (p. 85).

Rescatando de esta investigación que las actividades lúdicas incursionan la creación, desarrollo y aplicación en cualquier asignatura, ya que cuando se aprende de forma amena y divertida, los aprendientes adquieren nuevos conocimientos y habilidades a lo largo de su proceso educativo. Finalmente una de las investigaciones más recientes data de la Universidad Nuevo Santander ubicada en Matamoros, Tamaulipas incorporada a la UNAM (2019), por Jessica Mayte Ortiz Espinoza con su investigación titulada Implementación de estrategias lúdicas para la adquisición de la lecto-escritura en alumnos de primer grado, la investigación tiene como brecha implementar actividades lúdicas para que los alumnos tengan mayor interés en aprender ya que en base a la observación se logra percatar que la adquisición en ocasiones resulta tediosa y aburrida si no se implementa actividades divertidas para los aprendientes, como conclusión Jessica Mayte menciona que: De acuerdo a los resultados obtenidos se pudo corroborar que la mayoría de los niños tienen gusto por la lectura solo hace falta fomentarla mediante estrategias lúdicas para que tengan un mejor gusto hacia la lectura (p. 64).

Por lo tanto, la implementación de actividades lúdicas dentro del aula de clases juega un rol muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que durante el proceso el alumno desarrolla y fortalece sus habilidades aprendiendo de una manera divertida y significativa para él,

dentro del escenario de la práctica docente, constantemente surge la preocupación por el desarrollo de una práctica didáctica en donde el aprendiente reflexione y se interese por la clase, existe un sinnúmero de estrategias didácticas que se pueden adaptar de acuerdo al contexto en el cual se desarrolle la práctica docente.

Dentro de su etimología la palabra Lúdico tiende a denominarse “juego”, sin embargo, esta va más allá de, nos lleva más al punto de ser y reconocer dentro del ámbito educativo, debido a que el juego es el primer recurso que los niños tienen para explorar su entorno. De acuerdo con los aportes de la lúdica, puede considerarse como el conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, propias de una región, un grupo o una sociedad (Forero C.2010).

Cifuentes (1998) señala que la lúdica favorece, en la primera infancia, el fortalecimiento de: la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades educativas primordiales para todos los seres humanos. Por lo que la lúdica es una herramienta poderosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del contexto educativo, pero también es un gran factor de estimulación dentro de la sociedad en la cual están involucrados, ya que les permite trabajar colaborativamente, reconocer sus áreas de oportunidades y cambiar por parte de los docentes sus métodos tradicionalistas, hacer ambientes de aprendizajes más óptimos y sobre todo lograr la atención y participación por parte de los aprendientes.

Las actividades lúdicas como estrategia metodológica dentro de los procesos educativos desarrollan también cualidades como la responsabilidad, compromiso, creatividad y atención-concentración y memoria visual, por lo tanto, las actividades lúdicas pretenden lograr un aprendizaje más significativo y adaptable a las necesidades de cada estudiante en general, rompiendo los esquemas conductistas.

1.2 El objeto de estudio desde la pedagogía

Las actividades lúdicas y estrategias van de la mano directamente con la pedagogía, la ciencia encargada de orientar los procesos educativos los cuales son sistemáticos y ayudan a mejorar los procesos de adquisición para que sea una enseñanza sea significativa. La pedagogía en este sentido juega un rol muy importante, ya que mediante esta ciencia se elaboran materiales lúdicos que conllevan a la creación de estrategias metodológicas a cargo de los docentes, los cuales se encuentran en un eje muy importante en donde deben desarrollar sus destrezas para un mejor proceso de la enseñanza de la historia a sus estudiantes de una manera más significativa.

Dentro de la brecha de la pedagogía la corriente del constructivismo se adapta a las necesidades de la presente investigación ya que sostiene que el proceso de enseñanza- aprendizaje se logra de una manera más significativa cuando el estudiante es actor de su propio conocimiento. La educación en la actualidad es una materia de estudio y análisis que a más de uno le interesa profundizar por temas muy relevantes que tiene que ver directamente con la sociedad de la época, al hablar de la educación, es importante mencionar las diversas disciplinas que implica su estudio, en donde cada área tiene que ser valorada por parte de la educación y construida por la pedagogía, en el cual objetivo principal es lograr el desarrollo integral del educando, con una intervención teleológica en donde educando- educador están encaminados a una meta.

Con base a investigaciones antes mencionadas, el aprendiente hoy en día puede mejorar su aprendizaje si tiene motivación y si la actividad le llama la atención, citando al autor Vygostky ,menciona que el juego es una actividad social dándole una forma más simbólica y participe de como el aprendiente transforma esa realidad en base a su imaginación, desde la vertiente de Piaget relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con las actividades lúdicas las cuales tiene influencia a lo largo de su desarrollo infantil y que conllevan un aprendizaje significativo.

Por lo cual dentro de la intervención el pedagogo tiene un papel que lo hace actuar con intencionalidad pedagógica, su acción principal dentro de este panorama es encaminar las acciones para producir y obtener el resultado educativo por el cual surge la problemática. En el proceso de enseñanza- aprendizaje los docentes constantemente se encuentran con el reto de diseñar estrategias que lleven a sus estudiantes a una mejor manera de aprender los contenidos que se dan dentro del aula de clases, emergidos dentro del nivel básico en donde se realiza la presente investigación, las actividades lúdicas pretenden que los aprendientes a través del juego amplíen sus conocimientos y desarrollen su curiosidad, ya que los niños en el rango de esa edad aprenden haciendo cosas y cuestionándose.

Franco y Sánchez (2019) indican que el juego constituye una estrategia necesaria para propiciar aprendizajes, ello indica que el docente debe promover e incentiva en el aula como metodología de perfeccionamiento para que su aprendizaje se vea reflejado constantemente en ese intercambio de ideas (p. 21).

Uno de los adjetivos más comunes a la hora de escuchar la palabra “lúdica” es la palabra “juego” y con ello el objetivo de relajarse o simplemente divertirse, sin embargo investigaciones antes mencionadas han resaltado el peso que tienen estas actividades desde temprana edad, puesto que, estas actividades son precursoras del desarrollo de la creatividad y una mejor vinculación con la sociedad en donde está presente, dentro del aspecto educativo, la implementación de dichas actividades son consideradas un recurso que tiene como ejes transversales al alumno y docente los cuales comparten conocimientos de una manera más productiva, dentro de la pedagogía se considera que la implementación de dichas actividades sea un beneficio para descubrir nuevas habilidades.

Dentro del campo educativo, el uso de actividades lúdicas tiene como objetivo primordial impulsar al alumno para que desarrolle sus capacidades y vea que el aprendizaje también tiene ese enfoque divertido y no tedioso como normalmente ha ocurrido.

Resaltando de esta manera que la implementación de nuevas actividades lúdicas dentro del contexto de la asignatura de historia busca disminuir la educación tradicionalista para comenzar con un nuevo paradigma en donde el estudiante sea el actor de sus propias conclusiones y el docente tenga el rol de orientador, desde este punto se pretende que el docente le dé la oportunidad a nuevas corrientes que generen dentro del aula un aprendizaje más centrado en el propio estudiante, al respecto la UNESCO (1980) menciona: El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar (p. 5). Respecto a esto se pretende que la enseñanza sea más auténtica y se asimile de mejor manera.

1.3 Diagnóstico del problema

Desde un enfoque tradicionalista, el diagnóstico solo ponía de manifiesto al alumno para describir o explicar trastornos alusivos a este mismo, sin embargo, en la actualidad, este concepto se analiza desde una concepción más integradora, en donde los alumnos, el contexto y el proceso de enseñanza- aprendizaje forman parte esencial del diagnóstico los cuales tiene como objetivo prevenir y pronosticar diferentes problemáticas enmarcadas dentro del ámbito educativo. No obstante, desde esta perspectiva los procesos de enseñanza- aprendizaje han adquirido mayor importancia, ya que en la actualidad los grandes expertos de esta área defienden que el diagnóstico en el ámbito educativo no debe recaer en solo pruebas y evaluaciones, sino tener una visión más concreta e integradora.

La palabra diagnóstico procede del vocablo griego dia-gignosko, que significa conocimiento diferenciado y cuyo equivalente latino es gnoscere, conocer, distinguir, entender. Según el Diccionario de la Lengua Castellana de Joan Corominas (1976), el origen del uso de la palabra diagnóstico en castellano data de 1843, de la 9.^a edición del Diccionario de la lengua castellana. En esta edición, se define el diagnóstico como «el conjunto de signos que sirven para fijar el carácter peculiar de una enfermedad.

Dicho desde su raíz etimológica, el diagnóstico tiene como vertiente los términos distinguir, conocer, discernir y examinar en el hecho educativo, por lo cual delimitar el campo de intervención es pieza clave para lograr el éxito de la investigación, desde su naturaleza pedagógica Lázaro (1986) lo define como “El conjunto de indagaciones sistemáticas utilizadas para conocer un hecho educativo con la intención de proponer sugerencias y pautas efectivas” (p. 81.)

Para el desarrollo de la presente investigación se empleó un diagnóstico pedagógico el cual tiene la intención de tener un panorama más concreto respecto a la realidad que constantemente está en evolución y que requiere de diferentes interpretaciones desde una visión precisa.

El diagnóstico pedagógico constituye un proceso de investigación que comparte las mismas garantías científicas y aquellas características que permiten mantener unas correspondencias con las propias de la investigación general educativa. Todo lo cual nos permite conceptualizar el proceso diagnóstico como un método de investigación que, a través de un plan pensado y ordenado en etapas sucesivas, pretende llegar al conocimiento científico de una situación con el fin de actuar sobre la misma o en relación con la misma (Marí Molla, 2001, pp. 101-102).

Dentro de este orden de ideas, el diagnóstico pedagógico contribuye a describir y explicar hechos que emergen dentro del ámbito educativo y que pertenecen dentro de las ciencias de la educación, desde un enfoque científico, el diagnóstico pedagógico se caracteriza por su objetividad, rigor y precisión dentro del conocimiento científico que conlleva a tomar decisiones en el plano de

la realidad educativa. Por lo tanto, el diagnóstico es un proceso continuo que requiere acompañamiento para avalar la eficiencia de los resultados.

Como primera pauta para llevar a cabo el diagnóstico de la investigación en cuestión, se aplicó la técnica de observación participante a través del instrumento de guía de observación (VER ÁPENDICE A) la cual en este primer momento de manera externa tiene como objetivo identificar los aspectos económicos, culturales, sociales y educativos los cuales influyen en la vida diaria de los sujetos a estudiar los cuales son los alumnos de 4to grado grupo A, dentro de los ámbitos antes mencionados, el primero en resaltar es el ámbito económico en donde se logró observar que dentro del ámbito económico, la mayoría se encuentra en un nivel clase media baja, con base a que sus ingresos, nivel educativo y oficio que poseen, la segunda pauta dentro de este mismo ámbito menciona los servicios públicos con los cuales cuenta, en donde se menciona que la Sección tercera de San Sebastián que es donde se desarrolla la presente investigación cuenta con los servicios de agua, gas, electricidad, drenaje, calles (pavimentadas y terracería), banquetas, alumbrado público y con servicios básicos como panteones y transporte público.

En ese mismo orden, dentro de la comunidad las principales actividades económicas que se desarrollan son: agricultura, comercio, construcción, albañilería, industrias textiles y conductores del transporte público. El siguiente ámbito dentro de, hace énfasis a los aspectos sociales en donde se parte de la demografía la cual equivale a 1580 habitantes datos retomados de INEGI (2020) los cuales constituyen a una estructura familia nuclear y extensa, detonando grupos sociales primarios.

Como segundo instrumento dentro del diagnóstico se aplicó nuevamente una guía de observación pero ahora del contexto interno (VER ÁPENDICE B) la cual tiene como objetivo reconocer los recursos con los cuales coexiste la institución en donde se está desarrollando la investigación, en el margen del primer acercamiento se consideró los recursos humanos con los

cuales cuenta, en donde, cabe mencionar que, La escuela Primaria Rafael Ramírez C.C.T. 21DPR0547Z perteneciente a la zona escolar 007 con cabecera en Teziutlán, Pue. Se ubica en la tercera sección de la Junta Auxiliar de San Sebastián, dentro de su personal administrativo y personal, cabe mencionar la escuela es de organización completa los cuales integran al frente un director y subdirector, así como 10 docentes quienes atienden a alumnos de 1ro a 6to grado, resaltando también los múltiples programas con los que cuenta en donde destaca: desayunador, becas y programas externos de bienestar por parte de los padres de familia.

En ese mismo contexto, la institución cuenta con infraestructura de calidad la cual cuenta con todos los servicios, cada salón tiene su equipo de cómputo óptimo con servicio de internet, proyector, bocinas y una impresora para facilitar el trabajo dentro del aula, sin antes mencionar también, que cuenta con una biblioteca, áreas verdes y una biblioteca la cual se encuentra muy bien respecto a su mantenimiento.

Continuando con la misma técnica de la observación participante, pero ahora enfocado hacia el docente (VER ÁPENDICE C), se llevó a cabo una serie de preguntas con la finalidad de describir las características del grupo desde las dimensiones cognitivas, de lenguaje, afectivos, social, cognitiva y emocional, en donde a lo largo de la serie de preguntas pre estructuradas se logró identificar que el docente utiliza metodologías tradicionalistas aún más en el área de historia las cuales consta de realizar cuestionarios y resúmenes, en esa misma pauta, se logró percatar que a pesar de contar con mucho material didáctico por parte de la dirección, no se aprovecha y hablando en la cuestión multimedia, solo se enfoca en problemas matemáticos o de español, respecto al tipo de aprendizaje de sus alumnos, el docente menciona que de acuerdo a los estilos de aprendizaje de los alumnos la mayoría se localiza en kinestésicos.

Dentro de esas mismas dimensiones, centrado nos mas en la parte del lenguaje, cognición, psicomotor, social y afectiva el docente se mostró con muchas dudas y le fue difícil identificar y darnos respuestas concretas debido al desconocimiento y tiempo con los alumnos dando por incompleto el diagnostico retomando solo las primeras dimensiones.

La siguiente técnica correspondiente al diagnóstico número cuatro (VER ÁPENDICE D) corresponde a un diario de campo, con el instrumento de un diario de observación, en donde se llevó a la práctica durante una semana dentro del salón del 4to año grupo A, en donde se observó los 3 momentos de la clase en las asignaturas de Español, Matemáticas e Historia, los cuales en base a la planeación del docente se observó un mayor uso de material didáctico en la asignatura de matemáticas con la hipótesis de que “es algo de su día a día”, mientras que en Español e Historia la enseñanza recaía en algo nuevamente tradicionalista.

Y, por último, la entrevista estructurada (VER ÁPENDICE E) que da pauta clave al problema ya que va enfocada al alumno y se desarrolla a través de 5 preguntas, las cuales en su finalización deja como conclusión que una de sus materias favoritas es artes y una de las que más les aburre es historia, debido que entrelazada a la pregunta número tres, la gran mayoría señaló que las actividades que más realizan dentro de la Historia es el resumen y cuestionario, por lo cual se sienten confundidos y preferirían más jugar mientras aprenden de acuerdo a la pregunta cuatro. Lo cual pone de manifiesto la enseñanza tradicionalista que aún perdura hoy en día y le da a la asignatura de historia un concepto aburrido y repetitivo.

1.4 Alcances del planteamiento de intervención

En un contexto áulico con niños de entre 8 a 9 años de edad tentativamente que se encuentran cursando el cuarto grado de educación primaria, es muy común que la asignatura de

historia repercute en preguntas bastantes obvias como; ¿Qué es la historia? Y ¿Para qué sirve? debido a que nunca se les ha dado peso a esas respuestas y solo se ha enseñado en base a la malla curricular que marca el ciclo correspondiente y da como consecuencia el desinterés por aprender la historia, la cual forma parte de la identidad de cada ser humano dentro del territorio mexicano.

La presente investigación pone de manifiesto que el problema del poco interés hacia la asignatura de historia, surge hasta cuarto grado cuando los aprendientes se enfrentan al estudio de la historia de México y comienzan con las dificultades para involucrar al aprendiente en su estudio ya que entre la población estudiantil se tiene la idea de que aprender historia solo es recordar personajes, fechas y acontecimientos de manera memorística poniendo en énfasis también que el mismo sistema ha dejado de lado la enseñanza de la historia y ha puesto más atención a otras materias como español, matemáticas y ciencias naturales, sin embargo, dándole respuesta a una de las interrogantes que se muestran al principio de este apartado, el estudio de la historia sirve para comprender el presente y sobre todo tener en cuenta que somos entes históricos que todos los días forman historia, por lo que se debería tener el mismo peso que otras ciencias dentro del ámbito educativo, ya que esta tiene muchas ramas, variantes y usos que tiene como finalidad entender cuestiones que puedan suceder en el futuro.

La presente investigación surge de las observaciones e intereses del propio autor, el cual durante su estancia en el servicio social en la escuela primaria Rafael Ramírez logro percibir una serie de actitudes de rechazo y poco interés hacia la asignatura de historia, ya que desde el curso de tercer año se viene manejando la misma metodología de enseñanza donde el estudio de las sociedades solo se ven desde la parte memorística y no sobre la reflexión y análisis lo cual el plan de estudios de ese mismo año marca, por lo cual, la presente investigación pretende que con la implementación de actividades lúdicas y el “aprender aprender” tome un rumbo diferente la

asignatura, en donde los aprendientes desarrollen su creatividad, pensamiento crítico y sobre todo adquieran el interés por aprender y ver que la historia va más allá de solo recaer en resúmenes y líneas del tiempo. Por lo tanto, la presente investigación pretende despertar el interés y lograr una mejor comprensión en los procesos históricos que han marcado la historia de México dando como detonantes el espacio – tiempo que comprende cada suceso. La pregunta de investigación que será guía en la investigación es:

¿Cómo implementar actividades lúdicas para favorecer los procesos de comprensión en a la asignatura de historia en alumnos de 4to grado de la escuela primaria Rafael Ramírez?

Objetivo general

Mejorar los procesos de comprensión en la asignatura de historia en alumnos de cuarto grado de la escuela primaria Rafael Ramírez a través de actividades lúdicas.

Objetivos específicos

Identificar las dificultades que los alumnos presentan en la asignatura de historia.

Diseñar actividades que mejoren la comprensión de la asignatura de la historia.

Implementar actividades lúdicas dentro de la enseñanza de la historia para una mejor comprensión.

Evaluar las actividades lúdicas para la enseñanza de la historia y su mejora en los procesos de comprensión de los alumnos.

CAPÍTULO
II

MARCO TEÓRICO

El marco teórico que se desarrolla a continuación, subraya los conceptos básicos necesarios para comprender el desarrollo del proyecto. Como primer momento, se enmarca la teoría del problema con el fin de comprender por qué se estudia Historia, seguido a definiciones como la lúdica, el juego dentro del desarrollo infantil, la enseñanza de esta misma asignatura en la educación básica, sus dificultades y la estrecha relación con la malla curricular que establece, así como la teoría desde el campo de docencia y el soporte teórico de diversos autores los cuales sostienen la postura de como el alumno aprende desde la psicológico pedagógico y didáctico. Sin olvidar la evaluación formativa la cual tiene gran protagonismo en la presente intervención.

2.1 ¿Por qué estudiar historia?

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla dentro de las aulas de clases, los docentes constantemente se ven en la necesidad de aplicar diferentes estrategias innovadoras para que los aprendientes logren un aprendizaje significativo en cada sesión, dentro de esta pauta una de las estrategias que ha resultado con mayor éxito son las actividades lúdicas las cuales desarrollan la creatividad y un pensamiento crítico. Asimismo, dentro de este panorama el juego como estrategia logra un aprendizaje significativo ya que capta el interés del aprendiente lo cual conlleva a una mayor motivación por aprender.

Incursionando un poco más en la asignatura de historia en cuarto grado que es cuando comienza a impartirse esta asignatura y en donde se centra la presente investigación, las actividades lúdicas dentro de las planeaciones representan una nueva manera de ubicar el espacio, la duración, la simultaneidad, la causalidad, los cambios y las continuidades o permanencias, y la relación entre el pasado y el presente.

De acuerdo con la RAE (2021) la historia es “toda narración y exposición de los acontecimientos pasados y dignos de memoria sean públicos o privados” pero sobre esta misma línea retomando a Brom (2017) sostiene que es “una recopilación de información, narrada para que sirva a las futuras generaciones, otorgándoles al ser humano la capacidad de discernir sobre los acontecimientos” las cuales dan pauta al presente de una manera más crítica y en base a datos concretos en donde de menciona 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).

2.1.1 La lúdica

Las actividades lúdicas dentro del marco de enseñanza aprendizaje constituyen un poderoso aliado para fomentar el aprendizaje de manera significativa propiciando al mismo tiempo otros campos de desarrollo como la creatividad, en esa misma línea Jiménez (1998) menciona:

La actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen (p. 11).

En este sentido, el autor antes citado, subraya nuevamente la importancia que tiene la implementación de actividades lúdicas en el espacio escolar, sin antes mencionar el bienestar que parte de lo emocional y social para aprender de una manera activa, pero a la vez divertida. De acuerdo con Huizinga (2005), “La lúdica adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica para la comunidad, por el sentido que

encierra, por su significación, valor expresivo, y las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural” (p. 26). Considerando de esta manera, que la lúdica podría significar un cambio dentro del sistema educativo, ya que el aprendiente, dentro de este marco es gestor de su propio aprendizaje el cual es activo y reflexivo lo cual da como resultado un apoyo mutuo entre el docente y el estudiante que ven a la enseñanza como una nueva forma de aprender y enseñar sin recaer en lo tradicionalista.

De este modo, dentro de la asignatura de historia, la implementación de actividades lúdicas toma posición de un gran factor para el desarrollo de nuevas metodologías, puesto que son ideas dinámicas que representa respuestas innovadoras a preguntas del pasado que muchas veces son difíciles de comprender dentro del contexto educativo y un nuevo horizonte hacia nuevas maneras de enseñar y aprender.

2.1.2 La enseñanza de la historia en la educación básica

La interrogante ¿para qué sirve la historia? es muy común entre la población estudiantil al momento de su estudio en el curso de cuarto grado, ya que en la educación primaria los aprendientes constantemente se ven en la necesidad de comprender los hechos históricos que acontecen en el mundo que los rodea, conocer el porqué de los cambios en el ámbito político, cultural, social y económico que concierna a mirar el pasado para encontrar estas interrogantes. En la actualidad los aprendientes solo consideran al presente el eje de mayor significado de su día a día, sin embargo, en la presente investigación se pretende resaltar que el presente es resultado de un pasado, por lo que la enseñanza de la historia adquiere mayor significado en la búsqueda constante de lo que suscita en el mundo actual. En este sentido el aprendizaje de la historia, tiene la finalidad de tener un panorama más amplio respecto a los problemas sociales para reubicarlos en la vida diaria y darles mayor énfasis.

Desde la perspectiva de Prats y Santacana (2001) la historia dentro del contexto educativo puede servir para: Facilitar la comprensión del presente, ya que no hay nada en el presente que no pueda ser comprendido mejor conociendo los antecedentes. La Historia no tiene la pretensión de ser la “única” disciplina que intenta ayudar a comprender el presente, pero puede afirmarse que, con ella, su conocimiento cobra mayor riqueza y relevancia. Sobre esta cuestión debe decirse que la historia no explica el presente, sino el pasado. Y no es sólo el relato del pasado, sino el análisis de éste, para explicar el presente porque ofrece una perspectiva que ayuda a su comprensión (p. 14)

Resaltando, que uno de los propósitos primordiales dentro de la educación básica es que el aprendiente desarrolle una conciencia y pensamiento histórico para lograr una mayor comprensión de las sociedades emergentes en la actualidad y actúen de manera informada y responsable dentro de la sociedad. En base al enfoque por competencias que se maneja en la educación básica, la asignatura de historia es la ciencia que estudia los cambios que sufre la sociedad y que posee verdades subjetivas ya que se encuentra en constante cambio por los nuevos hallazgos debido a que el conocimiento histórico siempre se encuentra en movimiento.

2.1.3 Dificultades de la enseñanza de la historia en educación básica

A lo largo de los años, la enseñanza de la historia en México, especialmente en educación primaria tenía como objetivo que su enseñanza debía ser repetitiva y memorística respecto a los personajes, lugares y fechas más sobresalientes de la época, lo cual recaía en un aprendizaje memorístico, de tal manera que los aprendientes no lograban un pensamiento histórico y crítico, pues no se consideraba tan importante la comprensión y ubicación temporal de los procesos históricos.

Con la reforma de 1993, los planes y programas de educación primaria retoman una nueva concepción de la asignatura de historia, ya que proponen un enfoque formativo y un cambio de paradigma dentro de los docentes respecto a su forma de enseñar. En este sentido la reforma educativa a través del enfoque formativo tiene como principal objetivo disminuir el aprendizaje tradicionalista para darle apertura a unos nuevos planes que conlleven al aprendiente a pensar de manera crítica y acertada.

2.1.4 Propósitos generales y por nivel de la enseñanza de la historia en educación básica

El estudio de la historia dentro del programa 2011 está organizada de manera cronológica para comprender los sucesos más importantes que fueron parte de la historia de México, dicho estudio comienza con el poblamiento de América y el surgimiento de la agricultura, dando paso a las culturas Mesoamérica, el encuentro entre América y Europa, el virreinato en la Nueva España y los movimientos de Independencia los cuales desde los ámbitos culturales, políticos, sociales y económicos tienen como objetivo que el aprendiente logre percibir la influencia de estos ámbitos en el desarrollo de las sociedades.

Por lo cual dentro de los propósitos generales subrayan: desarrollo de las nociones de tiempo y espacio, recursos en fuentes primarias y secundarias para que el aprendiente reconozca, explique y argumente hechos y procesos, comprender características de la sociedad, valor en la importancia de la historia y el desarrollo de valores y actitudes para el cuidado del patrimonio natural y cultural como parte de la identidad personal y como ciudadanos del mundo (SEP 2017 p. 383).

En el margen de los propósitos en educación primaria, mencionan la importancia de aprender historia y cómo se construye el conocimiento histórico, ubicar en el tiempo y el espacio los principales procesos de la historia de México y el mundo, relacionar acontecimientos o procesos del presente con el pasado para comprender la sociedad a la que pertenece, comprender causas y consecuencias, cambios y permanencias en los procesos históricos para argumentar a partir del uso de fuentes, reconocer la importancia de comprender al otro para fomentar el respeto a la diversidad cultural a lo largo del tiempo y el cuidado del patrimonio natural y cultural para fortalecer la identidad (SEP, 2017 pp. 383- 394).

2.1.5 El juego (conceptos y definiciones)

El interés y motivación que los niños realizan dentro de sus juegos nace de la raíz epistemológica de su naturaleza que tiene estrecha relación con el aprendizaje, se considera desde este enfoque que el juego infantil forma parte de un escenario psicosocial que da como resultado que los niños sea los protagonistas de su propio conocimiento y actores de su propio aprendizaje, por instinto, los niños tienden a jugar todo el tiempo ya que hay una fuerza interna de su cuerpo que los obliga a estar en movimiento todo el tiempo lo cual beneficia en gran medida a un crecimiento mental.

Por lo cual el juego es un medio muy valioso en la adaptación social y familiar de los niños, lo cual concierna a remarcar que es un sujeto activo el cual requiere de entornos seguros para su sano desarrollo, dentro de este mismo concepto, el juego adquiere diferentes interpretaciones y defunciones por lo que a continuación se resaltarán algunos conceptos claves para comprender mejor el término.

Partiendo desde su etimología, la palabra juego se deriva del latín *iocus* o acción de jugar, diversión, broma. La etimología por lo cual señala que el juego es “diversión”, sin embargo, en esta misma concepción se adopta el termino lúdico, palabra la cual estará presente en toda la presente investigación y cuya raíz es *ludus* o juego (Larousse, 2000).

2.1.7 El juego y el desarrollo infantil

Habitualmente el juego se asocia directamente con la infancia, sin embargo, este se manifiesta a lo largo de la vida de todo ser humano, incluso en edades mayores, comúnmente clasificamos al juego dentro de un medio de diversión y no para una actividad de aprendizaje, como anteriormente se menciona en la presente investigación, el término juego hace alusión directamente con las actividades lúdicas en este contexto, retomando algunos pensadores clásicos como Aristóteles y Platón, el juego era considerado una herramienta sumamente significativa para que los niños aprendieran jugando de una manera diferente a la que habitualmente estaban acostumbrados, retrocediendo un poco a mediados del siglo XIX, las primeras teorías psicológicas respecto a aprender jugando son retomadas por Groos (1898, 1901) el cual menciona que el juego es un ejercicio en desarrollo que son necesarias para la época adulta.

Desde los escritos teóricos de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) la importancia del juego dentro del proceso de desarrollo tiene mayor énfasis debido a la estrecha relación con los estadios cognitivos en la sincronía de las actividades lúdicas, subrayando en este sentido que el surgimiento del juego a lo largo del desarrollo de cada individuo tiene consecuencia directa con sus estructuras cognitivas, por lo tanto, el juego, es una asimilación de la realidad.

2.2 “Mejorar los procesos de comprensión en la asignatura de historia a través de actividades lúdicas”: una mirada desde el ámbito de intervención

Partiendo de las investigaciones internacionales y nacionales de la presente investigación, la asignatura de historia dentro de la educación primaria se encuentra en la línea de ser tradicionalista y pobre en dinamismo, debido a que los mismos planes y programas años atrás han marcado su enseñanza a base de la memorización de hechos, lugares y personajes, sin embargo, partiendo de los planes y programas del 2017, la asignatura de historia dentro de esta vertiente marca que el aprendiente debe ser reflexivo respecto a cómo se construye la historia al pasar de los años, ubicando de esta manera el tiempo y el espacio pero al mismo tiempo reconociendo, relacionando y comprendiendo los procesos históricos más importantes.

Sin embargo, la enseñanza de la historia dentro de este nivel se ha vuelto uno de los problemas más complejos en donde el docente tiene que involucrar distintas estrategias contra esa enseñanza clásica que aún perdura hoy en día dentro del aula de clases, desde el ámbito de la intervención se pretende hacer uso de actividades lúdicas las cuales, el autor Gutiérrez discierne en la definición de que la didáctica es: Ciencia que trata del fenómeno enseñanza-aprendizaje en su aspecto prescriptivo de métodos eficaces (Gutiérrez, 2013, p. 15)

Como anteriormente se menciona, las estrategias clásicas dentro de esta asignatura eran el resumen, la memorización o subrayado de acontecimientos importantes, sin embargo, hoy en día el contexto del propio estudiante nos da pauta para intervenir de manera auténtica dándole a la historia mayor importancia. En el México actual, la escuela primaria busca alumnos capaces de crear juicios históricos a través de la reflexión de su propio entorno, por esta razón, la implementación de actividades lúdicas dentro de la enseñanza de la historia serviría de estrategia para lograr aprendizajes significativos en los alumnos de educación primaria.

2.3 Teoría del campo

La Universidad Pedagógica Nacional fue creada por decreto presidencial el 29 de agosto de 1978 siendo así una institución pública de educación media superior que tiene como finalidad formar profesionales de la educación para atender las necesidades de la sociedad mexicana y el Sistema Educativo Nacional. La UPN es una de las instituciones más importantes de México en el campo de la educación, la planta académica en este sentido es la encargada de generar conocimientos, modelos pedagógicos y estrategias para la transformación de la educación en el país, por lo que su lema “Educar para transformar” distingue a esta prestigiada institución de profesionales de la educación.

Desde la teoría de campo, la licenciatura en Pedagogía propone que el egresado al concluir sus estudios cuente con conocimientos y actitudes en base a una ética humanista, crítica, reflexiva de los procesos sociales que suscitan en el quehacer del pedagogo, que tenga la capacidad de comunicarse con dominio teórico, metodológico y técnico, así como la capacidad para realizar procesos de investigación en el campo educativo y de la pedagogía. Los campos laborales correspondientes a la licenciatura de pedagogía son productos de una indagación detalladamente en el medio pedagógico- laboral que tienen como fundamento el desarrollo teórico- pedagógico en base a el ordenamiento y clasificación de los conocimientos.

Los campos laborales son (1990): planeación: Administración y Evaluación de Proyectos y Programas Educativos. Docencia: Análisis, elaboración de propuestas y ejercicio de la docencia; desarrollo de programas de formación docente; análisis de la problemática grupal y elaboración de propuestas de enseñanza-aprendizaje con modalidades no tradicionales. Currículum: Programación de experiencias de aprendizaje, diseño y evaluación de programas y planes de estudio. Orientación Educativa: Elaboración y desarrollo de proyectos de organización y prestación de estos servicios; desempeño de tutorías en grupos escolares. Investigación Educativa: Colaboración en el desarrollo

de estudios e investigaciones para explicar procesos educativos, como también en proyectos orientados a resolver problemas educativos. Comunicación y Educación: Elaboración, operación y evaluación de propuestas para la aplicación de las tecnologías de la comunicación en instituciones y campos educativos; análisis del proceso de comunicación en las prácticas educativas y de mensajes transmitidos por los medios de comunicación de masas.

El enfoque didáctico desde el plan y programa de cuarto grado que es donde se está realizando la presente investigación promueve la enseñanza de la historia como un constante análisis del pasado para encontrar respuestas idóneas en el presente y llegar a una mejor comprensión que vislumbra el futuro, para ello desde el campo de la docencia se pretende dejar atrás una enseñanza tradicionalista que consta de la repetición de hechos, personajes históricos y lugares y darle pauta a un aprendizaje de reflexión sobre el pasado con la ayuda de actividades lúdicas las cuales logren un aprendizaje de mayor relevancia. Es importante mencionar en este apartado que el desarrollo del pensamiento histórico pretende que los estudiantes adquieran mayor comprensión en la ubicación espacio-tiempo, la multicausalidad, el reconocimiento de los cambios, la contextualización y la vinculación entre diferentes ámbitos políticos, económicos, sociales y culturales que conforman los procesos históricos.

Por consiguiente, los docentes desde esta línea serán los gestores del aprendizaje y los responsables de crear vínculos entre los materiales educativos y los contenidos con la finalidad de propiciar interés y gusto por la historia. Desde el trabajo de campo de la docencia, los estudiantes y los docentes juegan un rol muy importante los cuales tienen visiones, intereses, motivaciones muy particulares en sí, los cuales abordan desde cada perspectiva una riqueza de información respecto a los procesos de enseñanza – aprendizaje, dentro de la literatura pedagógica los fines de

la enseñanza deben ir más allá de los contenidos curriculares pre establecidos , en este sentido el trabajo del campo de docencia requiere de una enseñanza estratégica.

En la actualidad el campo de docencia es una estrategia utilizada en muchos campos disciplinares ya que como señala Meaza (1987, p. 220) se desarrolla en los estudiantes la sensibilidad excepcional para el análisis geográfico, propiciando la observación, la investigación y la valoración científica del paisaje lo cual permite superar las limitaciones impuestas por la “cultura del asfalto”.

La intencionalidad de la docencia desde esta brecha es propiciar aprendizaje individual la cual requiere de una formación detallada y dedicación que con lleva a trabajar fuera del aula, en este sentido la docencia pasa por muchos factores en donde el alumno – maestro son constructores de su propio conocimiento, es decir la docencia es un proceso continuo que tiene como fin que el individuo enseñe y aprenda interactuando con su propio conocimiento, ello supone a la docencia como una tarea compleja y trascendente, cuyo desempeño cabal exige una actitud profesional en el más estricto de los sentidos (Morán, 1995, pp. 14-15)

Desde la perspectiva constructivista del aprendizaje, la finalidad de la docencia es promover los procesos de crecimiento personal en el marco de la cultura a la que pertenece, de acuerdo con Cesar Coll 1990 la perspectiva constructivista de fundamenta en tres ideas prioritarias (p. 76):

1. El alumno es el actor principal de su propio proceso de aprendizaje.
2. La aplicación de la actividad constructivista se aplica directamente de los contenidos que el individuo posee, lo cual deja en descubierto que el alumno no puede estar todo el tiempo inventando o descubriendo de una manera literal todo lo que adquiere en el aula. Ya que la realidad de los resultados es un proceso de construcción.

3. El docente debe ser un orientador en las actividades desarrolladas dentro de.

Lo anterior supone la necesidad de que el docente enfrente retos en su práctica docente y sobre todo sea innovador en buscar nuevas soluciones que conlleven actividades más novedosas que generen mayor interés en la comunidad estudiantil.

2.4 Fundamento teórico de la investigación

La intervención educativa es una herramienta de suma importancia dentro del campo educativo Ardoino 1993 distingue dos sentidos de la palabra intervención la cual difiere a un sentido amplio y general pero también técnico el cual tiende a ser más preciso la cual conlleva a una metodología oportuna. Dentro de esa misma línea la intervención conlleva propósitos los cuales tienen el eje de mejoramiento, es decir, la intervención busca contribuir de una manera positiva a la toma de decisiones y mejora dentro del campo educativo.

Por lo tanto, la intervención dentro del campo de la educación concierna a él educando y el educador los cuales son ejes articuladores de dicha intervención, ligado a esa misma noción, algunos autores expertos del tema sugieren la introducción de los pedagogos respeto a la investigación e innovación como un medio de cambio dentro de este mismo ámbito, ya que dentro del perfil de egreso se mencionan esas habilidades por parte de la licenciatura en cargo, desde esta perspectiva la noción de investigación está fuertemente vinculada con la intencionalidad que genera conocimientos nuevos.

2.4.1 Psicológico

Desde el enfoque de la psicología, muchos han sido los autores que se han interesado en indagar más acerca de cómo los seres humanos adquieren y desarrollan el conocimiento, retomando

a uno de los grandes autores dentro de este margen, repercute Jean Piaget con su Teoría Constructivista del Aprendizaje en donde se destaca la importancia de estudiar el conocimiento desde el enfoque biológico ya que el desarrollo intelectual parte de la adaptación y acomodación de acuerdo a las etapas de desarrollo.

Dentro de su teoría antes mencionada, Jean Piaget parte de la hipótesis de la edificación del conocimiento en la cual el niño pasa por diferentes canales para su comprensión, resaltando la vinculación entre la capacidad cognitiva y la inteligencia que se hace presente en esa transición en donde el medio físico y social tienen gran auge dentro de su teoría. Partiendo del desarrollo cognitivo es importante resaltar nuevamente dos vertientes: la asimilación y acomodación. En las cuales “El niño asimila correctamente los objetos tras haberse acomodado a sus características” (Martín Bravo, 2009, p. 27). En donde se produce un equilibrio siempre y cuando las vivencias y esquemas se encuentren en el mismo contexto, dicho de lo contrario, cuando las experiencias y esquemas no corresponden hacia la misma dirección se produce un desequilibrio que crea confusión, sin embargo, al final de estos dos procesos, se genera una organización y adaptación que da paso a pensamientos nuevos. “La adaptación es el equilibrio entre el organismo y el medio” (Piaget, 1990, p. 15). En las cuales la asimilación da paso a esquemas previstos y la adaptación a través de la asimilación.

Lo cual da pauta a cuatro etapas o periodos que datan de: Período sensoriomotor, período preoperacional, período de las operaciones concretas y período de las operaciones formales que establece Jean Piaget con la intención de que se produzca un desarrollo cognitivo dando de manifiesto de acuerdo al autor que la aparición de cada estadio no suprime las conductas pasadas ni las presentes.

Partiendo de los estadios, el primero dentro de la teoría corresponde al periodo sensoriomotor que corresponde a los primeros dos años de vida del ser humano, en donde “La inteligencia sensoriomotriz es una adaptación práctica, vivida en el mundo exterior” (Thong, 1981, p. 27). En donde Piaget hace la vinculación del descubrimiento por medio de sus sentidos y crea seis subetapas las cuales tiene como objetivo cambiar poco a poco los esquemas mentales hasta llegar a objetos permanentes. El primer estadio dentro de las subetapas antes mencionadas, corresponde a los reflejos, el segundo estadio a las reacciones circulares primarias, el tercero a las reacciones secundarias, el cuarto a la coordinación de esquemas secundarios, el quinto a las terciarias y finalmente a la intervención de combinaciones mentales. El segundo periodo que menciona Piaget, corresponde al Preoperacional que data de los dos a seis años, en donde a la vez lo divide en dos etapas las cuales corresponden a la representación simbólica y al pensamiento prelógico.

Dentro de los periodos mencionados, los alumnos de cuarto grado de los cuales parte la presente investigación, se localizan en el estadio de las operaciones concretas de la edad de siete a doce años aproximadamente en donde el niño comienza a emplear la lógica en base a sus experiencias en estadios pasados, en donde se logra percibir el desarrollo de la inteligencia debió a que el niño en este estadio tiene la capacidad de poder simbolizar y desarrollar el razonamiento de manera más deductiva. Por lo cual, la implementación de actividades lúdicas en el área de historia resulta una alternativa bastante interesante en el sentido que el aprendiente ya tiene la capacidad de deducir como las acciones del ser humano del pasado confrontan lo que hoy en día es su presente, retomando de esta forma conclusiones en base a una lógica deductiva y sobre todo significativa. Y, por último, pero no menos importante, las operaciones formales que van de los doce años hasta la madurez en donde ya existe un razonamiento lógico respecto a objetos abstractos.

2.4.2 Pedagógico

Tal como lo señala María Isabel Murillo en su artículo “El juego como herramienta de aprendizaje” (2009): El juego es de gran importancia para el sano desarrollo de la personalidad infantil (p. 2) ya que en esa estancia los niños se comunican y se expresan por medio del juego, por lo cual su implementación dentro del contexto educativo pretende lograr un aprendizaje significativo la cual deje de lado la educación tradicionalista que normalmente se viene dando la asignatura de historia que es donde se está formulando la presente investigación, dejando un lado esas concepciones, durante el desarrollo del juego se desarrollan habilidades físicas y sensorio motoras las cuales fortalecen su imaginación, sin embargo, ante las nuevas tecnologías este interés por crear nuevas tendencias entre el juego, aprendizaje y enseñanza han perdido gran posición. Tomando como referencia a las hermanas Agazzi , Rosa y Carolina las cuales son pioneras de la innovación de la educación infantil toman en cuenta materiales de uso cotidiano como sus herramientas didácticas ya que “los principios de las Agazzi, están basados en el uso inteligente de las cosas, en la educación del lenguaje y de los sentidos a partir del contacto con la naturaleza y los objetos” (De la Cruz, 2012, p. 16). Resaltando de esta manera que sus implementos lúdicos o “baratijas” como ellas las denominaban eran materiales vivos los cuales eran excelentes aliados en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El objeto dota características muy propias las cuales captan la atención del estudiante para que exploren, indaguen y obtengan nuevos conocimientos, por lo cual Vygotsky hace alusión a que “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño, concentrar la atención, memorizar y recordar se hace en el juego de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad” (como se cita en Tripero, 2011.)Debido a que este da un panorama diferente el cual ayuda al niño a despejar su mente y tomar el conocimiento como una

retroalimentación de la clase, pero ahora desde otra perspectiva y con la iniciativa de aprender por interés y no por imposición.

2.4.3 Didáctico

La implementación de actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje es una forma natural de involucrar a los estudiantes con el medio que los rodea, aprender normas y la sociedad en la cual se desenvuelve, para autores como Gómez, Molano y Rodríguez (2015) estas actividades favorecen la autoconfianza, autonomía y la formación de la personalidad la cual deriva a actividades recreativas e innovadoras dentro del marco de la educación en donde el docente debe considerar espacios y tiempos idóneos para su aplicación.

De esta manera, el aprendizaje se convierte en un intercambio de conocimientos en donde el docente junto con los aprendientes interactúa en la búsqueda de la información y propician el interés por indagar más, considerando también el escenario de relacionar contenidos aprendidos en la asignatura de historia con problemas sociales que emergen en su entorno con el objetivo de ampliar escenarios para la construcción de nuevos conocimientos los cuales sean significativos.

De acuerdo con Guzmán y Zambrano (2017):

Las actividades lúdicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

En el contexto de la didáctica que es el arte de enseñar, dentro del concepto de las actividades lúdicas entra en juego diferentes posturas como la creatividad por parte del docente y alumno, en donde dentro de las orientaciones didácticas menciona que “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” (SEP, 2017, p.393).

Dentro de su enfoque de la aplicación, en la presente investigación parte de una planeación la cual dentro de la educación básica retoma la realidad de los alumnos tanto de manera externa e interna con el objetivo de alcanzar sus aprendizajes, de acuerdo con la SEP (2011) los principios pedagógicos son pauta importante para poner en práctica dentro de la intervención, ya que uno de ellos alude a la importancia de que los alumnos reconozcan su aprendizaje a lo largo de su vida.

En donde docentes y alumnos deben participar activamente para que la planificación tenga resultados beneficiosos y guie la intervención que se pretende desarrollar, por ello, partiendo de la asignatura de historia se tomara en cuenta contenidos los cuales tengan relación con las actividades lúdicas para un aprendizaje significativo y un nuevo panorama respecto a lo que trata aprender historia. Dentro de la estrategia de intervención, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) que se pretende utilizar, de acuerdo con Fernández Cabezas: es una metodología activa, que posibilita disminuir los problemas de desmotivación en los estudiantes; puede estructurarse como una estrategia didáctica que permite al estudiante implicarse en procesos de investigación de manera autónoma, minimizando las limitaciones de la docencia tradicional (2017). En donde el docente y el alumno juegan un papel de suma importancia ya que ambos fortalecen habilidades y competencias como; aprendizaje autónomo, crítico y la planificación de manera colaborativa. Citando a León Díaz (2018) el aprendizaje basado en proyectos forma parte de la teoría constructivista la cual pretende innovar el proceso de enseñanza- aprendizaje, fomentar sociedades más activas y lograr un aprendizaje más significativo y enriquecedor.

2.5 La evaluación formativa

Evaluar en la actualidad se ha vuelto una tarea realmente dura por parte del docente, los cuales en su mayoría prefieren sencillamente enseñar y no tener que colocar un número, ya que esta serie involucra sentimientos como la frustración que se deriva de lo que se intenta enseñar y el desempeño de los aprendientes con el cual se va pretende colocar un número que corresponde o no a su desempeño dentro de las actividades, dando como pauta también que en muchas ocasiones no se evalúa de una manera correcta debido al desconocimiento. Otro de los sentimientos también presentes dentro de este marco es la incertidumbre que se deriva de tomar decisiones vinculadas a la aprobación o reprobación del aprendiente durante un curso determinado, ya que evaluar dentro del sistema educativo es un requerimiento administrativo que está muy lejos de “motivar” por el temor de sacar una mala nota.

Dentro de la educación básica la evaluación suele ser un poco ausente derivado a que en cada caso los docentes “aprenden” a evaluar en base a sus experiencias y conocimientos o repitiendo patrones de como a ellos los “evaluaban” sin embargo, la asignación de cierto puntaje a cada tarea o las percepciones de su desempeño son dos hipótesis que hoy en día aún perduran dentro de la evaluación de aprendizajes en el aula. En el libro “El elefante invisible” de Axel Rivas (2015) el cual hace énfasis a la crítica de las políticas educativas de América Latina destaca que “los exámenes y las calificaciones son el esqueleto de los sistemas educativos” (p. 28-29) en donde la referencia a un “elefante invisible” hace alusión a la importancia y poca atención que se le presta a la evaluación.

Los sistemas de calificaciones dentro de la educación juegan un papel muy importante y son considerados un factor determinante de cada aprendiente, ya que la evaluación que deriva de pruebas y exámenes constituyen un mensaje de lo que se espera por parte de los aprendientes y el valioso logro por parte del docente, subrayando nuevamente que la función formativa de la

evaluación debería de tener mayor peso e importancia que las calificaciones que se colocan sin tener el suficiente sustento.

De acuerdo con el estudio de Rivas, una de las contracciones mas detonantes son las políticas educativas de los últimos quince años la cual pone de manifiesto la tensión que se vive entre garantizar el aprendizaje y atender a la diversidad. Ya que la evaluación es una actividad constante, esencial y natural que está presente en la vida del ser humano todo el tiempo. Michael Scriven define desde esta postura a la evaluación como “el acto o proceso cognitivo por el cual establecemos una afirmación acerca de la calidad, valor o importancia de cierta entidad” (p. 32).

De acuerdo con Scriven la evaluación es una forma de conocimiento decisiva para los seres humanos, en donde partiendo de su historia hace inferencias a grandes cambios a lo largo de la historia, considerando de esta manera que la evaluación está presente dentro de todas las disciplinas y áreas de la actividad humana.

En rigor dentro del aula de clases existe dos tipos o formas de evaluar a los aprendientes en donde cada una de ellas tiene cualidades y finalidades muy distintivas de su razón de ser, las cuales son la “evaluación formativa” y la “evaluación sumativa” los cuales son términos acuñados por Michael Scriven en los años 60 que tienen por ende la finalidad de distinguir entre la evaluación que tiene por lugar el final y como objetivo calificar y la que se da durante el proceso de enseñanza aprendizaje y tiene como propósito adaptar el proceso didáctico de acuerdo a las necesidades de los aprendientes.

Habitualmente dentro del marco de la educación se desarrollan ambas evaluaciones y se evalúa con la finalidad de ajustar la enseñanza y al mismo tiempo brindar mejores orientaciones desde la concepción del docente, en donde este mismo personaje tiene gran carga respecto a tomar

decisiones y cuestionarse al mismo tiempo la forma en que lo ejecuta. Entre muchos de los discursos que se encuentran dentro de los grandes estudiosos, la evaluación formativa la perciben como la “evaluación buena” y deseable en contraposición de la evaluación sumativa la cual se menciona es una imposición administrativa del sistema.

En 1971 Bloom y otros agregaron que un elemento fundamental de la evaluación formativa es la implementación de los docentes para la toma de decisiones con respecto a su enseñanza, de modo de ser capaz de adaptar de acuerdo a lo observado, años más tarde Sadler en 1989 incorporó un nuevo elemento que es el intercambio de la información entre los docentes y alumnos para retroalimentar y mejorar el aprendizaje, resaltando de esta manera que el carácter formativo de la evaluación se considera como un proceso de autorregulación.

Más recientemente, un importante grupo de investigadores, integrado por Paul Black, Dylan William, Susan Brookhart y Rick Stiggins, incorporaron al concepto de evaluación formativa un componente de “motivación del alumno para aprender” (Martínez Rizo, F., 2012) En donde al respecto Brookhart (2008) añadió que si la evaluación se aplica de manera adecuada se podría motivar al aprendiente a romper esas barreras de ver a la evaluación como un “temor”.

El poder de la evaluación formativa reside en su enfoque de atención tanto a los factores cognitivos como a los motivacionales. Una buena evaluación formativa proporciona a los estudiantes información que necesitan para entender dónde están en su aprendizaje (factor cognitivo) y desarrolla sentimientos de control de los estudiantes sobre su aprendizaje (el factor de motivación). Precisamente porque los sentimientos de auto eficiencia de los estudiantes están involucrados, la retroalimentación aun bien intencionada puede ser muy destructiva si el estudiante lee el guion de una manera no intencionada. Por ejemplo, a partir de una devolución, una estudiante puede pensar ¡yo sabía que era estúpida! No todos los comentarios bien intencionados tienen efectos positivos; la situación de comunicación tiene una gran importancia (Brookhart, 2008, p. 54)

Sobre esa misma línea, dentro de la evaluación formativa resaltan tres actores y procesos claves (William, 2011) menciona que los actores claves son: el docente, el estudiante y el grupo de pares. Los procesos claves son: clarificar y compartir las intenciones educativas de un modo que lo estudiantes puedan comprender a donde deberían de llegar, generar evidencias acerca de que están aprendiendo, donde los estudiantes con relación a las intenciones educativas, realizar devoluciones y ofrecer orientaciones que permita a cada estudiante ajustar su desempeño y continuar aprendiendo a como avanzar hacia un “lugar” deseado. (p. 45- 46).

En donde a partir de la combinación de dichos actores y factores Wiliam (2011) define 5 estrategias que datan de: compartir, clarificar y comprender, diseñar y poner en marcha actividades que den muestra de lo que el estudiante está aprendiendo, poner a los aprendientes como fuentes de aprendizaje y activar la autonomía.

CAPÍTULO
III

DISEÑO METODOLÓGICO

El siguiente capítulo correspondiente a la parte metodológica de la investigación, se presentan nuevos conceptos los cuales guiarán la investigación y llevarán a flote la problemática para una mejor intervención, desde esta pauta, el primer acercamiento a este diseño conlleva a la postura de adoptar un paradigma sociocrítico, un enfoque cualitativo, un diseño a partir de las fases de la IA, IAP desde las fases del diagnóstico y finalmente a las técnicas e instrumentos de recopilación de información las cuales son de suma importancia dentro de la presente investigación.

3.1 Paradigma de la investigación e intervención (sociocrítico)

Dentro de las primeras fases de la investigación científica, una de las pautas importantes a considerar es el tipo de paradigma que la investigación va adoptar ya que este punto será clave para que el investigador se familiarice y conozca las implicaciones de la misma e involucre todos sus conocimientos y experiencias para que los individuos reflexionen sobre sus conflictos y planteen soluciones estratégicas a dichas problemáticas.

Retomando sus orígenes, de acuerdo a los autores Herran y Hashimoto por Sagredo (2018) los inicios del paradigma socio crítico se generan en Alemania entre los años (1939-1945) después de la segunda guerra mundial en la Escuela Frankfurt el cual comprende en un inicio una orientación hacia las ciencias sociales y la educación con cimientos en la teoría crítica, que va a lo contrario de la teoría clásica positivista e interpretativa debido a la nula relación en transformar la sociedad como se tenía previsto en un inicio, desde un enfoque de la teoría crítica varios autores resaltan que los objetos y los observadores se relacionan directamente por lo que no pueden pasar por desapercibidos dentro del análisis e interpretación social y cultural con diversas vertientes en donde el investigador es agente de cambio pero también de liberación social .

Hacia una definición más clara acerca del paradigma sociocrítico, es importante resaltar que el investigador asume un rol de reflexión- acción constante, así como una gran responsabilidad ya que desde la práctica se pretenden transformar las sociedades a través de actos significativos, resaltando que estos surgen en base a las necesidades e intereses de los diferentes grupos sociales que se pretenden abordar. De acuerdo con Orosco (2016): El paradigma socio crítico utiliza el método investigación acción, con el objeto de mejorar la relación y la justicia de sus prácticas sociales o educativas” (p. 6). En ese sentido no solo indaga acerca de observar los hechos, si no también relacionarse y a la vez tener mayor responsabilidad, ya que la combinación entre la teoría y la practica con un enfoque de investigación participativa, pretende formar ciudadanos con un sentido de reflexión crítico en base a su contexto para la toma de decisiones en el transcurrir de su vida cotidiana.

Dentro de las características del paradigma socio crítico, López y Loria (2017) señalan que el tema que se pretende analizar debe surgir de un contexto y conjunto de personas terminantes, ya que la investigación dentro de esta brecha pretende acercarse a la realidad actual de la comunidad y así buscar nuevas alternativas para su mejora, considerando también en este sentido desarrollar la reflexión en las personas de la comunidad respecto a las situaciones de su entorno, por lo cual dentro de este margen se pretende no obtener resultados negativos en base a lo previsto.

Como señala Alvarado y García (2018) el paradigma sociocrítico:

Utiliza la reflexión y el conocimiento interno y personalizado para que cada quien tome conciencia del rol que le corresponde dentro del grupo; para ello se propone la crítica ideológica y la aplicación de procedimientos del psicoanálisis que posibilitan la comprensión de la situación de cada individuo, descubriendo sus intereses a través de la crítica (pp. 187-201)

Otras de las pautas importantes a considerar dentro de este paradigma, son los aspectos que los caracterizan en donde Escudero citado por Ramos (2015) menciona las siguientes: tener una visión dialéctica y holística, relacionar el fenómeno de estudio y el investigador con afines de un cambio social, comprender las necesidades sociales, problemas, e intereses del grupo a estudiar y, por último, tener en cuenta la estructura social para provocar un cambio.

Asimismo, en el concepto de metodología, Maldonado (2018) menciona que el paradigma sociocrítico es un:

Métodos de investigación acción, el colaborativo y la investigación acción participación (IAP), métodos cualitativos, en donde consiste en poder hallar resultados verdaderos, prácticos, útiles y confiables para optimizar las condiciones de las comunidades o individuos basando la investigación en la participación de las propias personas investigadas (p. 176).

Para comprender a cabalidad el paradigma sociocrítico y el problema de la presente investigación, es relevante comprender las concepciones de las cuales surge, comenzando por su objeto de estudio la cual es la realidad constante en la cual el investigador se encuentra empapado y se considera algo íntimo dentro de una totalidad, en este caso, la investigación se centra en la enseñanza tradicionalista en la asignatura de historia, la cual conlleva al alumno a considerar esta área aburrida y memorística, en síntesis, este primer acercamiento requiere de relación objeto-sujeto para su integración, como segunda pauta, se tiene la concepción de la realidad el cual requiere que el investigador sea muy asertivo para interpretar signos y símbolos individuales y colectivos para encontrar la realidad del medio en donde se desenvuelve y se ve reflejado, en este caso, el diagnóstico. Y, por último, reconocer la relación individuo- sociedad los cuales comparten costumbres y problemas en común, los cuales a través de este paradigma conllevan a la transformación de la sociedad el éxito de la investigación.

3.2 Enfoque de la investigación

Desde un enfoque constructivista, la investigación científica siempre se ha considerado un proceso riguroso el cual busca resolver problemas sociales, en donde su intervención, tiene como finalidad complementar con juicios más coherentes y oportunos, desde esta pauta, para la ejecución de la investigación es necesario partir de un método el cual contenga un enfoque para que la investigación oriente a mejores resultados, dentro de este capítulo, se pretende abordar como primer momento que es un enfoque de investigación, seguido de los tipos que existen, el modelo que se adopta en la presente investigación y por último la relación con el paradigma y el problema que se desarrolla dentro de este trabajo de investigación.

Una de las características principales dentro de la investigación son los conceptos de conocer y definir enfoques que se pueden llevar a la practicado dentro del marco de la investigación, de acuerdo con Otero (2014) el conocimiento es una creación compartida que se da entre el sujeto investigador y el objeto que se pretende investigar para la creación de un nuevo paradigma. En la actualidad la investigación científica cuenta con dos enfoques esenciales los cuales son la cuantitativa y cualitativa que toman mayor posición dentro de la investigación. En términos generales para los autores Hernández, Fernández Y Baptista (2010) los enfoques que anteriormente se mencionan emplean características específicas para generar mayor conocimiento, pero también para la innovación dentro de esta práctica, en pocas palabras, en este rubro la investigación será un proceso sistemático de recogida, análisis y reflexión de la misma.

En un contexto más familiarizado, la investigación dentro del campo de la educación consiste en una búsqueda sistemática en donde el argumento puede ser examinado concienzudamente, dentro de esta misma línea, la investigación educativa contiene una serie de

características objetivas, verificables, empíricas y sobre todo lógicas que dan razón de ser a la investigación.

Retomando nuevamente los tipos de enfoque que existen dentro de la investigación, los términos cuantitativo y cualitativo se toman en cuenta para diferentes modalidades y naturaleza del conocimiento, en términos más simples, estos dos términos se refieren a como se recogen y analizan los datos, la investigación cuantitativa siempre estará representada estadísticamente es decir, por medio de número, mientras que la investigación cualitativa se va a caracterizar por representar los datos a través de narraciones más detalladas y descriptivas. Resaltando vertientes importantes de la investigación cuantitativa se subraya su “positivismo lógico” que dan por ende hechos sociales estables, los cuales conllevan a una realidad única, así como explicar las causas de los cambios dentro del marco social, en la variante de los métodos y procesos de investigación los estudios cuantitativos se sobrecargan a una serie de pasos que debe seguir el investigador para no perderse empleando diseños experimentales para reducir el sesgo y por último el papel de investigador el cual juega un rol sumamente estratégico dentro de la investigación, el cual permanece al margen ya que la mayoría de las investigaciones de este corte establece extensiones libres de contexto.

De este enfoque son muchas las apreciaciones que diferentes autores indican. Para Hernández, Fernández y Baptista (2010), es un proceso que requiere de la recolección de datos sin medición numérica, mientras que para Blasco y Pérez (2007) esta estudia la realidad en su contexto natural y tal como sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con los objetos implicados.

Desde un enfoque cualitativo, la presente investigación agrega la palabra “construccionismo” ya que asumen realidades que se analizan a través de la percepción y puntos

de vista sobre una misma situación de manera individual y colectiva, considerando de esta manera que este tipo de investigación se centra más en la comprensión de los fenómenos desde el nivel de los participantes ya que el rol del investigador se apoya más de diseños emergentes lo que ayuda a que como lector se entienda esa perspectiva de las personas a estudiar, resaltando así que toma un papel interactivo y una subjetividad sistemática.

Para Grinnell (1997) este enfoque desde una perspectiva naturalista, fenomenológica, interpretativa o etnográfica, es un “paraguas” el cual incluye una serie de definiciones, visiones, técnicas y estudios no cuantitativos. Existen diversos marcos interpretativos como el interaccionismo, la etnometodología, el constructivismo, el feminismo, la fenomenología, la psicología de los constructos personales, la teoría crítica, etc., que se incluyen en el paraguas cualitativo de Grinnell y se adoptan en la presente investigación en el apartado del diagnóstico.

De este parte aguas, el enfoque cualitativo es humanista y las hipótesis se van generando durante todo el proceso y se va enriqueciendo en base a los datos obtenidos y su recolección se basa en dato no estandarizados, es decir, en el punto del diagnóstico las perspectivas de esta investigación se obtuvieron desde la observación, en donde se utilizaron preguntas abiertas y cerradas que dieron pauta al lenguaje escrito verbal, no verbal y visual que de acuerdo a Todd, Nerlich y McKeown (2004), describe y analiza y los convierte en temas conducentes a la indagación de una manera subjetiva.

A juicio de Pérez Serrano (2004) el objeto de la realidad pretende:

Un contacto directo con esa realidad al fin de ir elaborando categorías de análisis. Estas realidades se van modificándose conforme transcurre el estudio por lo cual el investigador termina introduciéndose en las experiencias individuales de los participantes y construye conocimiento, siempre consciente del fenómeno estudiado (p. 13)

3.3 Diseño de la investigación

Retomando los conceptos del capítulo anterior, se subraya nuevamente que la investigación puede ser cuantitativa o cualitativa y que ambas cuentan con características muy específicas y puntuales, en este nuevo subtema, se hablara acerca del diseño de la investigación es decir, de cómo se prepara la investigación y la estrecha relación que existe entre los sujetos y el método de recogida se va utilizar en base al enfoque cualitativo el cual corresponde a la presente investigación de acuerdo a sus características propias.

El "diseño de investigación se define como el plan global de investigación que intenta dar de una manera clara y no ambigua respuestas a las preguntas planteadas en la misma" (Besse, 1999). Partiendo de esta definición es importante subrayar que la investigación cualitativa a la cual se inclina la presente investigación es constructivista y asume una realidad en base a experiencias heterogéneas, interactiva y compartidas por un grupo de individuos, en donde la meta es entender el fenómeno social desde la perspectiva del participante para lograr un entendimiento analizando los diferentes contextos de los participantes. El propósito inicial de un diseño de investigación es una investigación propia en donde de acuerdo con Mc Millan J,h Schumacher (2005):

El diseño de investigación es una parte muy importante de una investigación, en tanto que con cada diseño se relacionan determinadas limitaciones y reservas a la hora de interpretar los resultados y, también, por que el diseño de investigación determina cómo deberían ser analizados los datos (p. 39)

Según Stringer (1999) las tres fases esenciales de los diseños de investigación-acción son: Observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos), pensar (analizar e interpretar) y actuar (resolver problemas e implementar mejoras), las cuales se dan de una manera cíclica, una y otra vez, hasta que el problema es resuelto, el cambio se logra o la mejora se introduce satisfactoriamente (Citado por Hernández, Fernández & Baptista, 2006).

Para comprender mejor este punto, las modalidades de la investigación se dividen en dos sub categorías, dentro del marco de la investigación cuantitativa (experimental) que es donde el investigador tiene el control acerca de los sujetos y pronostica los resultados y la (no experimental) que es el resultado de circunstancias que han ocurrido y no tienen una intervención directa de las condiciones que se pretenden experimentar. Mientras que en la investigación cualitativa se divide en (interactivas y no interactivas).

En la presente investigación se adopta una investigación interactiva ya que se ejecutan acciones para la modificación de un evento y la recogida de información se realiza durante todo el proceso de la investigación para reorientar la actividad y no perder su objetivo, de acuerdo con Borderleau (1987) la “investigación interactiva es útil cada que se produce una intervención de la que no se pueden predecir a ciencia cierta los afectos” (p. 351). En este sentido, se pretende en la investigación solo mejorar los procesos de comprensión, mas no medir el conocimiento, recalando que, si fuese de eso modo, se caería nuevamente en el problema de investigación que es la enseñanza tradicionalista en la historia.

Considerando de esta manera, que la investigación interactiva es un estudio a profundidad mediante técnicas “cara a cara” que permiten recoger información más viable dentro de un escenario natural, ya que el investigador dentro de este contexto interpreta los resultados en términos más simples de acuerdo a la información que les proporciona la población, de esta manera, los investigadores interactivos describen el contexto, toman en cuenta las diferentes perspectivas de los fenómenos a estudiar y están en constante cambios respecto a sus experiencias dentro del campo. De acuerdo al autor McMillan J.H Schumacher (2005) este tipo de investigación se clasifica en 5 modalidades las cuales son “etnográfica (antropología y sociología), fenomenológica (psicología y filosofía), estudio de caso (ciencia social y humana y áreas aplicadas como

evaluación), teoría fundamentada (sociología) y estudios críticos (varias disciplinas) las cuales de acuerdo a su estudio pueden ser organizadas sobre la experiencia individual, fenomenología, estudio de casos/ críticos y el enfoque de la sociedad y cultura. Retomando nuevamente el rol del investigador, este puede participar de manera activa dentro del proceso, por lo cual es indispensable que conozca a fondo la comunidad a donde se va a generar la acción ya sea por medio de observaciones, entrevistas etc., los cuales se plasman dentro del diagnóstico que se encuentra en la investigación.

La fase descriptiva dentro de este proceso metodológico involucra la variable de justificar los planos a desarrollar y poner en marcha las acciones para modificar el evento, uno de las pautas importantes también a mencionar, son los procesos evolutivos por los cuales atravesó para llegar a su estado actual y el cual se pretende cambiar a futuro, en esta misma línea los objetivos generales los cuales están dirigidos a la puesta en marcha se divide en estrategias, actividades y plenes concretos por los cuales se pretende generar el cambio, mientras que los específicos se plantean de acuerdo al punto de partida, una investigación interactiva en este sentido puede iniciarse en un estadio exploratorio para posteriormente pasar al estadio descriptivo el cual debe ser comparativo, analítico y explicativo

Uno de los primeros pasos en el diseño de este tipo de investigación es elegir de manera minuciosa los sujetos que van a participar en el estudio que se les va a denominar como muestra en donde Mc Millan J.H Schumacher (2005) defiende que: “La muestra puede seleccionarse a partir de un grupo mayor de personas, conocido como población, o puede referirse simplemente al grupo de sujetos a partir de los cuales se han recogido los datos” (p. 134). En este caso la muestra es el grupo de 4° grado grupo “A” de la escuela primaria Rafael Ramírez ubicada en la sección 3ra de San Sebastián.

En este caso, la investigación acción participante (IAP) se centra en un análisis social con una modalidad interactiva como anteriormente se menciona y se toma en cuenta que el interés del investigador no es solo el producto, si no, es una problemática de un grupo la cual se pretende modificar con la intervención de dicha investigación, según los promotores de dicha investigación “aparta radicalmente de la investigación social tradicional en términos tanto metodológicos como epistemológicos”(Park, 1990).Las fases de esta misma se divide en cuatro: el diagnóstico, planificación, aplicación y por último la evaluación. Lo cual señala que los exponentes del IAP realizan un gran paréntesis con la investigación confirmatoria con verificación empírica. Respecto al objetivo principal que persigue, la investigación acción se caracteriza por estar dentro de un contexto determinado con la finalidad de reproducir un cambio a los eventos que se exponen.

Dentro de una forma holística, la IAP es un importante eje dentro de la investigación interactiva, en donde no solo abarca la intervención, si no la puesta en marcha, por lo cual la investigación interactiva es “participativa”, vista desde ese punto, este tipo de investigación requiere describir, identificar, explicar y reformular estrategias y acciones hasta lograr el objetivo plateado.

De acuerdo con Jacqueline Hernández 2000, para llevar a cabo una investigación interactiva es necesario primero determinar el enunciado holopráxico, el cual consiste en determinar el tema, delimitarlo, determinar el contexto, nivel de investigación y el enunciado principal, partiendo del proceso, se inicia con una exploración del contexto que se pretende estudiar, que en este caso es el 4to año grupo “A”, en donde como toda investigación partió de una situación que se desea resolver la cual fue “el poco interés en la historia”. En este sentido, se asume en base al diagnóstico que se encuentra dentro de los apéndices y da como pauta posibles soluciones.

3.4 Técnicas de recopilación de información

Otra forma para clasificar los tipos de investigación son las técnicas e instrumentos que se emplean para recoger la información, es decir, de donde obtuvo los datos el investigador, estas se clasifican en cuantitativas y cualitativas, recalcando nuevamente, que la investigación cuantitativa se enfoca más hacia utilizar números para describir el fenómeno a estudiar, mientras que la cualitativa se inclinan más hacia descripciones narrativas, debido a que la investigación es de corte cualitativo, en el siguiente apartado se dará pauta más minuciosa acerca de las técnicas e instrumentos que se aplican dentro de esta investigación por lo cual el diseño de investigación por ende se deben asociar hacia una técnica que los respalde y de mayor soporte a la investigación.

Por otra parte, según Yuni & Urbano (2014), la dimensión de las técnicas de recolección de información confronta al investigador a un proceso de toma de decisiones para optar por aquellas técnicas que sean más apropiadas a los fines de la investigación, considerando de esta manera que tiene estrecha relación con el objeto de estudio, los modelos teóricos y la lógica del paradigma que entrelaza dicha investigación, en este punto, es importante también mencionar que los instrumentos y técnicas que se pretenden utilizar en la investigación deben ser confiables, objetivas y deben tener una validez, ya que si no cumplen con estas características, los resultados que se pretenden obtener no serán legítimos, citando nuevamente a Yuni & Urbano (2014), para obtener datos reales el investigador debe seguir una línea específica como: la autorización, estimar tiempos, recursos humanos, económicos, físicos etc, muestras, instrumentos, coordinación y supervisión. Ya que las técnicas dentro de la investigación hacen alusión a una actuación concreta y particular de como se recoge la información.

Como se ha subrayado anteriormente, las técnicas cualitativas recogen la información en forma de palabras, descripciones, análisis e interpretación de los fenómenos a estudiar, dentro del rol del investigador, se plantea la utilización de varias técnicas, sin embargo dentro de este énfasis,

se selecciona solo determinadas para que sea su método central quien de mayor credibilidad a la investigación, dentro de esta selección, una de las técnicas más sobresalientes es la observación participante y la entrevista ya que son características de la investigación interactiva y las cuales formaron parte de la presente investigación, de acuerdo con Mc Millar J. H Schumacher (2005): “Una técnica interactiva de «participar» hasta cierto punto en las situaciones que ocurren, de forma natural, durante un periodo de tiempo y escribir extensas notas de campo que describen lo que ocurre” (p. 51) en donde los ámbitos a describir parte de lo económico, social, cultural y educativo.

Retomando a Arias (2006), los instrumentos son cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar almacenar la información. Entre los cuales se pueden mencionar: los cuestionarios, entrevistas y otros". De acuerdo a lo expuesto por Tamayo y Tamayo (2007), el instrumento se define como una ayuda o una serie de elementos que el investigador construye con la finalidad de obtener información, facilitando así la medición de los mismos.

De manera, la palabra técnica e instrumento se emplean de manera distinta dentro de la investigación, un ejemplo en base a los conceptos pasados es lo que ocurre en una entrevista, la cual es una técnica, pero cuando se lleva a cabo es entonces una entrevista como instrumentos. De acuerdo a Buffor Junker (1969) existen 4 categorías de observación: observador completo, observador como participante, participante, como observador, participante completo. En general la observación consta de las siguientes etapas: a) Elección del espacio y los sujetos a observar; b) Acceso al escenario; c) Estancia en el escenario (hasta llegar a la saturación, es decir, cuando lo observado tiende a repetirse); d) Retirada del escenario, que se logra cuando hay una integración entre los datos y el análisis de tal manera que se revelan teorías relevantes y comprensibles.

La primera técnica empleada en la presente investigación (VER APÉNDICE A) se trata de una observación participante en el contexto interno, en donde de manera minuciosa se pretende observar los ámbitos económicos (nivel, servicios públicos y actividades económicas), ámbito social (demografía, población, estructura familiar, grupos sociales), cultural (tradiciones, religión, lengua, estilos de vida) y por último el ámbito educativo (nivel académico, alfabetización, tipos de instituciones) para enriquecer la investigación y no solo responder una hipótesis, sino más bien, para obtener inductivamente notas de campo la cual es información de primera mano que se obtiene de los sujetos que están vivenciado el hecho observado, por lo cual dentro de esta categoría entran como instrumentos una libreta de campo, ficha de registro, grabaciones, entrevistas a profundidad, videos o fotografías.

La segunda técnica, se inclina nuevamente a la observación participante, pero esta vez, se enfoca en el contexto interno (VER APÉNDICE B) teniendo como instrumento una guía de observación la cual parte de recursos humanos (personal directivo/docente, personal de apoyo, alumnos y programas con los que se cuenta) el tipo de escuela (sector, modalidad, nivel educativo) y por último el ámbito de infraestructura (instalaciones, servicios, equipamiento, áreas de recreación, mobiliario). En ese mismo contexto, también se utilizó una entrevista a profundidad en donde de acuerdo a McMillan J.H Schumacher (2005) “La entrevista en profundidad, a menudo, se caracteriza por una conversación con un objetivo” (p. 51). Para la cual se elaboró una guía de entrevista enfocada en el docente con la intención de percatar el tipo de metodología empleada por el docente, constar si utiliza material didáctico o no y considerar aspectos como la dimensión cognitiva, psicomotora, social, afectiva y emocional de los alumnos. Resaltando que las preguntas van centradas al tema de interés.

La cuarta técnica empleada fue un diario de campo (VER APÉNDICE D) donde Cerda H (1991) sostiene que un diario de campo es una narración minuciosa y periódica de las experiencias vividas y los hechos observados por el investigador (p. 34) el cual tiene como objetivo recolectar información que se observara dentro del salón de clases, considerando los ámbitos de estrategias de trabajo, planeación, didáctica de trabajo, desarrollo de las clases, comunicación entre docente- alumnos y alumnos- alumnos y por ultimo situaciones imprevistas que se generan en este mismo contexto. En donde el investigador debe aplicar una observación cuidadosa en la exploración de esos ámbitos, considerando en esta pauta también el lenguaje corporal, no verbal etc. para obtener un panorama más real del contexto. Y por último una entrevista en donde Steinar Kvale (1966) define que el propósito de la entrevista en la investigación cualitativa es “obtener descripciones del mundo de vida del entrevistado respecto a la interpretación de los significados de los fenómenos descritos” (p. 6) la cual tiene como objetivo encontrar respuestas puntuales dentro de los sujetos para sujetar más el problema a intervenir. Sabino, 1992 (p. 116) comenta que la entrevista, desde el punto de vista del método es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación.

CAPÍTULO
IV

EL PROYECTO DE INTERVENCIÓN

El capítulo IV correspondiente a la descripción más detallada acerca del proyecto de intervención pretende dar a conocer la estrategia desde su razón de ser, el rol de los sujetos que participan, las características del problema y las condiciones en la cual se encontró, considerando de este modo el plan de evaluación el cual pretende lograr una mejor comprensión dentro de la asignatura de historia.

4.1 Las pistas del pasado

La escuela Primaria Rafael Ramírez C.C.T. 21DPR0547Z perteneciente a la zona escolar 183 con cabecera en Teziutlán, Pue. Se ubica en la tercera sección de la Junta Auxiliar de San Sebastián. En el marco de su organización la escuela es de modalidad completa, se integra por 10 docentes frente a grupo, una subdirectora de gestión y un director técnico.

En cuanto a la infraestructura, cuenta con sanitarios apropiados para las alumnas y alumnos, una cancha de basquetbol, 10 salones, dirección y una biblioteca, además cuenta con el programa de desayunos calientes (DIF). En cuanto a materiales y equipamiento, cada aula cuenta con equipo de cómputo con acceso a internet, impresora y cañón.

Una característica de la localidad, es que la mayoría de sus habitantes se dedican a trabajar en las maquilas o talleres de costura ubicados a los alrededores o en el mismo lugar, por lo que los recursos económicos con los que cuentan los padres de familia que integran a la comunidad educativa son escasos, otra característica de la misma es que la población todavía preserva sus costumbres y tradiciones, las cuales festejan en determinadas épocas del año como es la del días de muertos entre otras.

Retomando el diagnóstico de la presente investigación dentro de todos los lineamientos antes mencionados en el capítulo uno, el poco interés y la enseñanza tradicionalista en la asignatura de historia son dos ejes transversales los cuales marcan un factor en la investigación y son la razón de ser del porque se decidió desarrollar una investigación más a fondo dentro de la escuela Primaria Rafael Ramírez, ya que debido a la riqueza que la comunidad conserva en costumbres y tradiciones, se consideró de suma importancia retomar la asignatura de historia y aprovechar la infraestructura con la cual cuenta la institución para crear un proyecto diferente en donde los aprendientes sean transmisores de conocimiento.

El nombre del proyecto que lleva por título “Las pistas del pasado” hace énfasis en que la historia es un rompecabezas el cual consta de muchas piezas y en las cuales todos somos en des de crear historia, el proyecto desde su interés hasta la realización de él, parte también del interés del propio autor por cambiar la ideología de que la historia es aburrida y no sirve de nada aprenderla. Desde el campo de pedagogía el área de oportunidad que abre la signatura de historia para crear proyectos innovadores es de suma importancia ya que, aunque no lo parezca la historia tiene vinculación con diversas materias las cuales al combinarlas dan como resultado una mejor comprensión del espacio – tiempo de las sociedades en las cuales nos desarrollamos.

Dentro del sentido de pertinencia, se toma como contexto la escuela primaria Rafael Ramírez pero el grupo con el cual se trabaja es el 4to grado en donde se comienza a estudiar la Historia desde los primero pobladores de América, sin embargo, en base a eso, es importante resaltar que en tercer grado, la asignatura de Entidad donde vivo es un antecedente clave que tiene como objetivo acercar a los aprendientes a la historia pero desde el estudio de su entidad el cual es Puebla, partiendo de estas dos premisas, dentro del contexto áulico, se logró observar que son muchos los factores los cuales conllevan a la falta de interés por la asignatura, una de ellas y la más

importante es la falta de estrategias por parte del docente, debido a los tiempos, falta de conocimiento o simplemente la inclinación hacia otras materia las cuales se retoman precisamente por el rezago educativo en lecto escritura que tiene como consecuencia la pandemia que hace unos años se vivió. En ese mismo contexto, la inclinación hacia las asignaturas de español y matemáticas deriva a que los docentes realicen proyectos a favor de su aprendizaje como cafés literarios, dona un libro etc. Por lo cual dentro de las actividades plasmadas una de las cuales mejor han tenido resultado es la feria de matemáticas en donde todos los grupos participan con actividades lúdicas como; la lotería con tablas de multiplicar, boliche, canicas, memoramas de sumas y restas etc, los cuales promuevan precisamente el pensamiento matemático y genera el interés por participar, precisamente porque se aprende jugando y no como tradicionalmente se hace en un aula de clases.

Por lo cual, los resultados tan favorables que ha generado este tipo de feria en la asignatura de Matemáticas, dieron pauta a innovar el mismo proyecto pero ahora con la asignatura de Historia en donde se pretende que el alumno de primer instancia conozca los sucesos más importantes dentro del periodo de la Conquista y posterior a eso, sea el protagonista y transmisor del mismo por medio de la feria de historia en donde a través de diversas actividades lúdicas acerque a la comunidad estudiantil a conocer uno de los sucesos más importantes los cuales forman parte de la identidad de los mexicanos.

4.1.1 Los sujetos y el problema de la intervención

La asignatura de historia pertenece al campo disciplinar de Humanidades y Ciencias Sociales la cual tiene como objetivo formar ciudadanos con un pensamiento crítico y reflexivo dentro del marco de la educación básica, sin embargo dentro de este mismo contexto, en el desarrollo del servicio social que se desarrolló en la escuela primaria Rafael Ramírez especialmente en el grupo de 4to año, las ganas de conocer los sucesos más importantes que marcaron un antes y

después dentro de la historia de México y los cuales pertenecen a la identidad sufre de gran rechazo por parte del alumnado debido a la enseñanza tradicionalista que aún perdura dentro del salón de clases consecuencia de la falta de estrategias que conmuevan el interés o simplemente por la línea directa de continuar con mapas, resúmenes, lecturas las cuales entran dentro de lo convencional y son el punto clave para comprender un poco más el rechazo de los alumnos hacia la asignatura.

Como primer instancia es importante mencionar que dentro del desarrollo del servicio social y a través de pruebas estandarizadas como los “Estilos de aprendizaje de Vak” el cual aplico el docente al inicio del periodo, se observó que la mayoría de los aprendientes son kinestésicos, es decir aprenden haciendo y manipulando diferentes objetos ya que la mayoría de ellos se caracterizan por ser muy creativos, inquietos y sobre todo curiosos en base a su edad en la cual se encuentran, partiendo de esta premisa, se observó también dentro de este mismo contexto la importancia de las materias como tal, ya que, español y matemáticas tiene mayor peso que Historia, por lo cual, estas dos materias conllevan a realizar actividades más interactivas e Historia irse por lo tradicional que son resúmenes, preguntas y de más que suelen aburrir a los aprendientes.

En este mismo panorama, se percató también que en la asignatura de matemáticas el docente le apuesta mucho a actividades las cuales lleven a los aprendientes a la realidad, como lo son “la tiendita” “vender cosas” etc., y en los cuales se trabaje con mucho material didáctico, por lo cual, la presente investigación adopto realizar actividades lúdicas en la asignatura de historia con material palpable y llamativo para despertar su interés y darle un nuevo enfoque a la historia, por lo que, el proyecto que se pretende desarrollar en el marco de toda la investigación es una feria de historia en donde los aprendientes sean protagonistas de la misma y logren explicar desde su postura como sucesos tan importantes como la llegada de Hernán Cortés y la caída de la Gran Tenochtitlan marcaron una pauta muy importante dentro de los procesos económico, sociales y

culturales del país. Por lo cual, en la feria de la historia se inclina trabajar a través de actividades como la personificación, juegos y cuentos interactivos que pretenden de primer momento captar la atención y posterior despertar la curiosidad por aprender más y dejar de ver a la Historia como una “materia aburrida”.

4.1.2 Descripción de la estrategia

La implementación de metodologías basada en proyectos no es ninguna novedad hoy en día dentro de las aulas de clase, debido a que este tipo de método pedagógico pone de manifiesto que el aprendiente es protagonista de su propio aprendizaje, está centrado en el mismo y el contenido que se pretende abordar deriva a ser significativo ya que emerge de problemas y situaciones del mundo real los cuales buscan una respuesta y conllevan a la búsqueda sistemática de la misma, en donde la curiosidad e interés de los aprendientes son los protagonistas de su aprendizaje.

Retomando la asignatura de historia y el problema de la presente investigación que deriva el poco interés en la misma consecuencia de una enseñanza tradicionalista, el aprendizaje basado en proyecto como estrategia pretende que el aprendiente dentro de la educación primaria comprenda la importancia de aprender historia, ubique el tiempo y espacio de los hechos, relacione el pasado para comprender en la sociedad a la que pertenece, comprenda causas y efectos en los procesos históricos y fortalezca su identidad como mexicano a través de actividades lúdicas las cuales despierten su interés sin perder el enfoque pedagógico el cual se pretende lograr.

El proyecto que lleva por título “las pistas del pasado” (VER APÉNDICE F) y del cual es protagonista de la presente investigación, se sitúa en 4to grado de primaria y tiene como propósito fortalecer los aprendizajes esperados del campo de historia en las alumnas y alumnos, resaltando dentro de este mismo proyecto que los contenidos plasmados son retomados del Bloque III: El

encuentro de América y Europa y tiene como aprendizaje esperado; identificar las causas de la conquista de México Tenochtitlan y sus consecuencias en la expansión y colonización española a nuevos territorios. Como parte de el mismo proyecto, el tiempo predestinado para las actividades consta de 9 sesiones las cuales tiene un orden secuencial las cuales se dividen en 3 fases que son: inicio, desarrollo y final.

Dentro de las 9 sesiones que anteriormente se menciona, la primera sesión corresponde a la diagnostica en donde se recuperan conocimientos previos y se presenta el proyecto, las siguientes 6 a contenidos como lo son; la conquista, expansión y colonización y por último el mestizaje, las cuales tiene como objetivo que el aprendiente conozca más a fondo los acontecimientos cruciales que causaron la llegada de los españoles y como la caída de la gran Tenochtitlan marco un antes y después dentro de la historia de México. Ya que con el estudio más a fondo de los temas anteriormente mencionados, se pretende que el aprendiente en las siguientes 8 sesiones sea el protagonista y transmisor de estos mismos conocimientos a la comunidad estudiantil a través de una feria de historia en donde el trabajo en equipo, la creatividad y los alumnos serán los protagonistas de dicho proyecto.

Retomando nuevamente las fases de este mismo proyecto, las sesiones 8 y 9 jugarán un rol muy importante dentro de, ya que estas dos sesiones serán los ejes transversales y de cierre que pondrán a prueba los conocimientos de los estudiantes con la planificación, organización y puesta en marcha de diferentes actividades las cuales tendrán como finalidad “La feria de historia” la cual se va a presentar a la comunidad estudiantil de la escuela primaria Rafael Ramírez. Como parte de las 9 sesiones que anteriormente se mencionan, a continuación de manera más detallada se hace mención de las actividades y el rol que el docente y alumno juega dentro de la puesta en marcha de dicho proyecto.

Como punto de partida, la sesión número uno, que lleva por título “Un intruso en casa” inicia con la bienvenida de los alumnos a una nueva aventura a través de la historia la cual remota al porqué de nuestra sociedad actual, como parte del inicio y a manera de diagnóstico el autor de este proyecto comenzara con un juego tradicional y muy conocido el cual es la “papa caliente “en donde la persona a la cual se le “queme la papa” tendrá que responder una pregunta o en su defecto algún compañero responder por él, ya que el inicio de esta actividad pretende identificar conocimientos previos que los alumnos tienen respecto a la asignatura de historia, dentro de esta misma sesión, en la parte del desarrollo se debe recurrir al apoyo del video que lleva por título “Cristóbal Colon descubre América” ya que este es el tema principal de dicha sesión, como cierre y para una mejor comprensión los alumnos puede recorrer a la infografía (VER ANEXO 1) y posterior a eso, elaborar las calaveras de Cristóbal Colón con hojas blancas en donde las instrucciones se pueden apreciar en el (ANEXO 2) y contara como producto de sesión. Para finalizar la actividad se debe resolver la sopa de letras (VER ANEXO 3) la cual tiene palabras claves de este mismo tema.

La segunda sesión, que lleva por título “Los personajes principales de la conquista” considera como primer momento recordar lo de la sesión pasada a través de una pausa activa de manera grupal llamada “pato pato ganso” la cual consiste en hacer un círculo en medio de la cancha e ir diciendo “pato” “pato” hasta elegir a uno que sea “ganso” y le toque correr, la presente pausa activa tiene como objetivo que la persona que llegue al final responda unas preguntas de manera aleatoria para recuperar datos importantes del tema pasado, dentro de su desarrollo, sé subraya la importancia de los 3 personajes que tuvieron mayor auge dentro de la conquista de México-Tenochtitlan los cuales son; Hernán Cortés, Moctezuma y Marina por medio de bibliografías

audiovisuales las cuales a manera de cierre armaran un rompecabezas con estos personajes para no perder de vista los 3 rostros participes de la conquista (VER ANEXO 4,5,6) .

Posterior al análisis minucioso de los personajes antes mencionados, se da paso a la sesión numero 3 la cual inicia con un “adivina el personaje” En donde los aprendientes con apoyo de los materiales (VER ANEXO 7) colocan una imagen en la cabeza y los demás dan pistas para saber de qué personaje se trata, es importante resaltar en este apartado que el trabajo en equipo y el entusiasmo son factores claves para una mejor comprensión, dentro de su desarrollo, el docente debe leer un cuento que lleva por título “Conquistando a Tenochtitlan” para que en base a, los aprendientes resuelvan un crucigrama con las palabras claves que la lectura otorga (VER APÉNDICE I).

“Un monstruo espantoso” el título que corresponde a la cuarta sesión dentro del proyecto, parte nuevamente de un inicio, desarrollo y cierre, en donde como primer momento se realiza una pausa activa para despertar a los alumnos con un “teléfono descompuesto” y con la frase de “El 30 de junio de 1520 las fuerzas españolas fueron derrotadas por los mexicas de Tenochtitlan, es un hecho conocido como “La noche triste” la cual deberá llegar al otro extremo e indicarle al último alumno repetir la frase que sus compañeros le pasaron de manera para recordar el tema de la clase pasada, de manera introductoria a un nuevo tema, el autor principal que lleva la clase, deberá reproducir un video que lleva por título: LA VIRUELA, ya que este tema dentro del desarrollo es el que se pretende abordar, como producto de sesión, la indicación es realizar un cuento de como la viruela llego a México y en base a, con una ruleta virtual pasar a contar el cuento a la suerte de cada alumno y la ruleta.

La sexta sesión, que lleva por título “El mestizaje e intercambio de cultura” retoma los temas que hasta el momento se han estudiado, como primera actividad, los aprendientes van a

elegir una pareja para jugar “el gato”, en donde sacaran tarjetas (VER APÉNDICE K) y la persona que tenga la respuesta correcta será el que ponga primero la “X” “O” y así posteriormente ganar el juego, dentro del desarrollo, para presentar el tema, el docente junto a la “televisión del pasado” proyectara una serie de imágenes en donde va a ir narrando la lectura (VER ÁPENDICE L) Con apoyo del video mestizaje e intercambio cultural en la Nueva España que se va a proyectar los alumnos anotaran los datos más importantes para realizar un cartel con “Cosas que adoptaron los españoles” y posterior a eso, para finalizar el tema, los alumnos junto con el docente van a realizar una lámina en donde cada uno pondrá algo que los españoles adoptaron.

La sesión numero 7: ¡Armemos la Feria de historia! Inicia con una breve introducción en donde Como parte del proyecto “las pistas del pasado” los alumnos deberán poner a prueba sus conocimientos adquiridos en una feria de historia en la cual a través de diferentes actividades van a contar la historia de la conquista de México- Tenochtitlan por medio de diversas actividades las cuales comprenden: recorrido de Cristóbal Colón 1, la personificación de: Hernán Cortes², Marina³, Moctezuma⁴. Rompecabezas 5, ¡Adivina el personaje!⁶, Cuento 7 y el ¡Gato! 8.

Por lo cual de manera aleatoria se harán papelititos con los números predeterminados para su participación, es importante resaltar que en cada actividad participarán 3- 4 alumnos excepto en la personificación. Para el sorteo de las actividades, en una urna se colocarán los números y los alumnos tomaran su número y se formaran en equipos. Es importante recordar que, en cada stand, los alumnos deberán dar una breve explicación y posterior a eso, comenzar las actividades, los detalles de cada juego se muestran en el (VER APÉNDICE M) por lo cual se deben repartir y entre los miembros del equipo tomar acuerdos.

La sesión numero 8: ¡manos a la obra! Parte de realizar una invitación a sus compañeros de los demás grupos, resaltando la importancia y el esfuerzo puesto en este, para posteriormente

organizados en equipos, los alumnos salir al patio a elaborar los materiales que se van a utilizar en la feria de historia (VER APÉNDICE M) así como colocar todo para el siguiente día.

Como última sesión del proyecto, ¡manos a la obra! Consiste en primer momento dar la bienvenida a toda la comunidad estudiantil a la feria de historia que los alumnos de cuarto grado presentan y se apertura para dar paso a las diferentes actividades que se tienen preparadas. Desarrollar las actividades que posteriormente se mencionan y finalmente agradecer la atención prestada y el esfuerzo en dicho proyecto para mejorar la comprensión y ver a la historia desde un enfoque diferente al tradicionalista.

4.1.3 Plan de evaluación

La evaluación formativa dentro del contexto de la educación básica es una de las tareas con mayor complejidad la cual requiere evidencias todo el tiempo para conocer los logros de los aprendientes, siendo de esta manera una de las tareas más difíciles por parte del docente, ya que el proceso que conlleva y las decisiones de los juicios que se emiten sobre esta misma tarea, son cruciales para la intervención y mejora, tal como lo establece el Plan de Estudios 2011 se debe “evaluar para aprender” pero más allá de se debe valorar el resultado para mejorar la enseñanza.

La selección de estrategias de evaluación e instrumentos en este sentido se trata de una tarea que considera muchos elementos los cuales lleven congruencia con los aprendizajes esperados dentro del proyecto y los cuales aprecien los diferentes aspectos en donde la intervención tiene como objetivo un progreso y apoyo para la mejora continua.

La presente investigación, dentro del contexto de la planificación adopta varias técnicas e instrumentos los cuales valoran la parte actitudinal, procesual y procedimental, así como el desarrollo de habilidades que permiten a los aprendientes ser reflexivos, observadores, analíticos y

capaces de resolver problemas. Ya que dentro de las estrategias de evaluación que el proyecto propone, tiene estrecha vinculación con las características y necesidades de los aprendientes en donde se detecta la necesidad de intervenir.

Retomando las 9 sesiones que el proyecto contempla dentro de su planificación, en cada una se consideró diferentes técnicas e instrumentos para evaluar los procesos de aprendizaje que se pretenden desarrollar dentro de, partiendo de la sesión número 1, como primer momento se toma en cuenta una lista de cotejo (VER APÉNDICE N) la cual unge el papel de evaluación diagnóstica y considera los aspectos necesarios para conocer que tanto saben acerca de la asignatura de Historia, en esa misma sesión también se considera como instrumento una escala estimativa (VER APÉNDICE Ñ) para observar las conductas, el proceso y el producto final.

Continuando sobre esa misma línea de evaluación, en la sesión 2 se considera nuevamente una lista de cotejo (VER APÉNDICE O) para evaluar el trabajo desarrollado de armar los rompecabezas que se pretenden trabajar, la sesión 3 adopta el mismo instrumento que la sesión 2 (VER APÉNDICE P) considerando las destrezas, actitudes y procesos que el estudiante se pretende que desarrolle en la resolución del crucigrama para trabajar.

La sesión 4 maneja una rúbrica (VER APÉNDICE Q) que es un instrumento que considera indicadores para identificar el grado de desarrollo que se alcanzó en la elaboración del cuento como producto de sesión. La número 5, retoma la lista de cotejo (VER APÉNDICE R) para evaluar la parte actitudinal y procesual del juego plasmado en la planificación. La sesión 6, retoma el mismo instrumento (VER APÉNDICE S) y evalúa la parte procesual, procedimental y actitudinal de la realización de una lámina con conceptos claves de la mestización. La sesión número 7 entra en la parte de la organización de la feria de historia por lo cual se considera una escala de actitudes (VER APÉNDICE T) la cual consiste en enunciados para medir la actitud personal (positivo, negativo)

ante las situaciones que generen elaborar los materiales para la feria. En esa misma organización en la sesión 8, se evalúa con una escala estimativa (VER APÉNDICE U) considerando lo actitudinal y procesual en la puesta en marcha del proyecto y, por último, en la sesión 9, la puesta en marcha de la feria en donde se evalúa con una rubrica (VER APÉNDICE V) considerando los aspectos de logro que se lograron dentro de la planificación del proyecto “Las pistas del pasado”.

CONCLUSIÓN

A manera de conclusión, los datos obtenidos a través del diagnóstico pedagógico y la investigaciones internacionales y nacionales que sustentan esta investigación, se pone de manifiesto que el poco interés y la enseñanza tradicionalista son dos variantes que aun predominan dentro de la comunidad estudiantil respecto a la asignatura de historia y los cuales generan un bajo rendimiento en la misma debido al desconocimiento de nuevas metodologías las cuales pongan en juego las destrezas de los alumnos. Por lo cual la intervención en esta misma área pretende mejorar los procesos de comprensión en las causas – efectos de las acciones humanas desde los ámbitos económicos, políticos, sociales y culturales que se han gestado y los cuales son producto de un espacio – tiempo que dan como resultado el devenir de la humanidad.

La importancia de su estudio en educación primaria pretende de primera instancia comprender como se construye el conocimiento histórico, ubicar el tiempo y espacio de los sucesos mas importantes de México y el mundo, relacionar y llegar a un pensamiento crítico, comprender la permanencia en los distintos sucesos y reconocer la importancia para fortalecer la identidad, ya su desconocimiento refleja problema de pertinencia y valores como sociedad e individuos. Por lo que su estudio es un proceso de mucha reflexión para comprender el porqué de lo que sucede en la actualidad.

Resaltando en este sentido, que el conocimiento histórico siempre está en construcción, ya que las diferentes interpretaciones están en constantes interrogantes y hallazgos por lo cual, el desarrollo del pensamiento crítico y la valoración de cada suceso es una tarea ardua que el aprendiente debe de desarrollar a lo largo de su estudio en educación básica. La implementación de actividades lúdicas dentro de este contexto, pretende que el docente opte por metodologías activas para el desarrollo de un pensamiento histórico el cual favorezca la comprensión del presente a través del análisis de sucesos que ocurrieron en el pasado para el reconocimiento de la toma de decisiones responsables.

Con la implementación de actividades lúdicas a lo largo del bloque tres el cual comprende el encuentro entre América y Europa, se pretende que los alumnos adquieran un aprendizaje mas significativo respecto a los sucesos que ocurrieron en esa época mediante el “juego” y con la puesta en marcha de una “feria de historia” en donde en base al proyecto “las pistas del pasado” los aprendientes adquieran los conocimientos necesarios para ser participes y transmisores de como la llegada de los españoles fue un suceso histórico que cambio el rumbo del país en todos los ámbitos ya mencionados.

Es por ello, que la adquisición de un pensamiento histórico en cuarto grado de primaria favorece la multicausalidad, el reconocimiento de cambio y permanencia y porqué el estudio del pasado nos ayuda a entender lo que se está viviendo y probablemente lo que se puede vivir en el futuro. Concluyendo en este sentido, que las actividades lúdicas en el marco de la historia tienen como objetivo aprender esta misma, pero jugando y no de la manera tradicionalista que normalmente se utiliza en el salón de clases.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvarado, L. y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigación de educación ambiental y la enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*. 9(2). Pp. 187-201.

Arteaga, H. U., Rodríguez, M. A. G., González, M. L. N., & Villarreal, S. L. G. (2017). Importancia de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa para la Educación. *EDUCATECONCIENCIA*, 16(17), 163-174.

Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), .

Calvas-Ojeda, M. G., & Espinoza-Freire, E. (2017). La enseñanza de la historia a través de historietas. *Maestro y sociedad*, 14(4), 544-555.

Chamorro, I. L. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*.

Cifuentes, M. (1998). Concepto de Historia y Teorías del juego y la Lúdica. *Revista Seminario Investigativo*, número 179.

Corominas, Joan (1976). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Madrid: Gredos.

Díaz López, C., & Pinto Loría, M. D. L. (2017). Vulnerabilidad educativa: Un estudio desde el paradigma socio crítico. *Praxis educativa*, 21(1), 46-54.

Forero C. (2010) Reflexiones del grupo KINEPAIDEIA sobre la acción del docente: Una mirada desde la investigación. Bogotá: Kinesis.

Franco, A., and P. Simeoli. 2019. "Un Enfoque Basado En Juegos Educativos Para Aprender Geometría En Educación Primaria: Estudio Preliminar." *Educação e Pesquisa* 45.

Grinnell, R. (1997). *Social work research of evaluation: Quantitative and qualitative approaches*. Itasca, Illinois USA: Peacock Publisher.

Gutiérrez, R. (2013). *Introducción a la Didáctica*. México: Esfinge. (p. 15)

Hernández, R. Fernández C. y Baptista P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México DF: Mc Graw Hill.

Herran, A., Hashimoto, E., & Machado, E. (2005). *Investigar en Educación: Fundamentos, aplicación y nuevas perspectivas*. [Text]. <https://www.madrimasd.org/cultura-cientifica/ciencia-cultura/ensayo/investigar-en-educacionfundamentos-aplicacion-nuevas>

Lázaro, A. (1986). «Diagnóstico Pedagógico». En: A. Lázaro. *Diccionario de Ciencias de la Educación, orientación y educación especial*. Madrid: Anaya.

Marí, R. (2001). *Diagnóstico Pedagógico: Un modelo para la intervención psicopedagógica*. Barcelona: Ariel.

McMillan, J. H., Schumacher, S., & Baides, J. S. (2005). *Investigación educativa: una introducción conceptual*. Madrid: Pearson.

Meaza Guillermo G. (1987). *La ejercitación de la sensibilidad perceptual en la didáctica de la geografía de campo*. *Lurralde Investigación. Espacial*. 10 pp. 219-229.

Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). *El juego como método de aprendizaje*. *Nodos y nudos*, 4(40), 133-142.

MORÁN Oviedo, P. (2003a), Docencia e investigación en el aula. Una relación imprescindible, Pensamiento Universitario núm. 92, CESU-UNAM.

Orozco, J. C. O. (2016). La Investigación Acción como herramienta para Formación Docente. Experiencia en la Carrera Ciencias Sociales de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNAN-Managua, Nicaragua. Revista Científica de FAREM-Estelí, 19, 5-17.

<https://doi.org/10.5377/farem.v0i19.2967>

Ortega, A. O. (2018). Enfoques de investigación. Extraído de https://www.researchgate.net/profile/Alfredo_Otero_Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION_TABLA_DE_CONTENIDO_Contentido/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION-TABLADECONTENIDO-Contenido.pdf el, 14.

Ortega, A. O. (2018). Enfoques de investigación. Extraído de https://www.researchgate.net/profile/Alfredo_Otero_Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION_TABLA_DE_CONTENIDO_Contentido/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION-TABLADECONTENIDO-Contenido.pdf el, 14.

Pérez Serrano, G. (2004). Modelos de Investigación cualitativa en educación social y animación sociocultural, aplicaciones prácticas. Madrid, España: Nancea.

Pozo Carrera, J. C. (2021). Estrategias metodológicas lúdicas para la enseñanza de la Historia (Bachelor's thesis, Quito: UCE).

Prats, J., & Santacana, J. (2001). Principios para la enseñanza de la Historia. Enseñar Historia: notas para una didáctica renovadora, 13-33.

SEP. 2017 .Programa de estudio. Historia, Cuarto grado.

Ticona, R. M. L., Condori, J. L. M., Mamani, J. S. M., & Santos, F. E. Y. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *PsiqueMag*, 9(2), 30-39.

Zapata, O. A. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria*. Editorial Pax México.

Fernández-Cabezas, M. (2017). Aprendizaje basado en proyectos en el ámbito universitario: una experiencia de innovación metodológica en educación. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. *Revista INFAD de Psicología*, 2(1), 269-278.

León-Díaz, O., Martínez-Muñoz, L., & Santos-Pastos, M. (2018). Análisis de la investigación sobre Aprendizaje basado en Proyectos en Educación Física. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 21(2), 27-42.

Zambrano Briones, M. A., Hernández Díaz, A., & Mendoza Bravo, K. L. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Conrado*, 18(84), 172-182.

APÉNDICES



APÉNDICE A

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 212

TEZIUTLÁN, PUEBLA.

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



TÉCNICA: OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN: GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL CONTEXTO EXTERNO

Objetivo: Identificar los aspectos económicos, culturales, sociales y educativos que puedan influir en los alumnos de 4to grado grupo “A” en la escuela primaria Rafael Ramírez ubicada en la sección tercera de San Sebastián perteneciente al municipio de Teziutlán, Pue.

Ámbito	Descripción
Económico	
<ul style="list-style-type: none">• Nivel económico• Servicios públicos• Actividades económicas	
Social	
<ul style="list-style-type: none">• Demografía• Población• Estructura familiar	

<ul style="list-style-type: none">• Grupos sociales	
Cultural	
<ul style="list-style-type: none">• Tradiciones• Religión• Lengua• Estilo de vida	
Educativo	
<ul style="list-style-type: none">• Nivel académico• Alfabetización• Tipos de instituciones educativas	



APÉNDICE B
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL



UNIDAD 212

TEZIUTLÁN, PUEBLA.

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

TÉCNICA: OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

**INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN: GUÍA DE
OBSERVACIÓN DEL CONTEXTO INTERNO**

Objetivo: Reconocer los recursos humanos, el tipo de escuela y la infraestructura con la que cuenta la escuela primaria Rafael Ramírez ubicado en la sección tercera de San Sebastián perteneciente al municipio de Teziutlán, Pue para una descripción más detallada en su contexto interno.

Ámbito	Descripción
Recursos humanos	
<ul style="list-style-type: none">• Personal directivo y docente• Personal administrativo• Personal de apoyo• Alumnos• Programas con los que cuenta	
Tipo de escuela	
<ul style="list-style-type: none">• Sector• Modalidad• Nivel educativo	
Infraestructura	
<ul style="list-style-type: none">• Instalaciones• Servicios• Equipamiento• Áreas de recreación• Mobiliario	



APÉNDICE C
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 212



TEZIUTLÁN, PUEBLA.
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

TÉCNICA: OBSERVACIÓN PARTICIPANTE
INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN: GUÍA DE
OBSERVACIÓN PARA EL DOCENTE.

Objetivo: Describir las características del grupo desde las dimensiones cognitivas, de lenguaje, afectivos, social, cognitivo y emocional desde la perspectiva del docente del 4to grado grupo “A” de la escuela primaria Rafael Ramírez ubicada en la sección tercera de San Sebastián perteneciente al municipio de Teziutlán, Pue.

Nombre del docente: _____ Fecha: _____

1. ¿Qué metodología utiliza usted en su clase?

2. ¿Utiliza material didáctico y multimedia para la clase de historia?

3. ¿Qué tipo de aprendizaje predomina en sus estudiantes?

Dimensión de lenguaje

4. ¿El lenguaje de sus alumnos es claro y conciso de acuerdo a su edad?

5. ¿Los alumnos presentan dificultad a la hora de expresar sus ideas o dudas?

6. ¿En qué situaciones los alumnos hacen uso del lenguaje no verbal?

Dimensión cognitiva

7. ¿Cómo describiría el desarrollo conceptual de los alumnos?

8. ¿Qué tipo de memoria predomina en sus alumnos? (corto, mediano o largo plazo)

Dimensión psicomotora

9. ¿Cómo es la motricidad gruesa en sus alumnos?

10. Describa ahora la motricidad fina

Dimensión social

11. ¿Cómo es la interacción entre sus alumnos y usted?

12. ¿Cómo es el comportamiento de sus alumnos?

13. ¿Qué estrategias utiliza para una sana convivencia?

Dimensión afectiva

14. ¿Los alumnos tienen vínculos afectivos entre ellos?

Dimensión emocional

15. ¿Cómo distinguen sus emociones los alumnos?

16. ¿Los alumnos son empáticos cuando se expresan libremente?



APÉNDICE D

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL



UNIDAD 212

TEZIUTLÁN, PUEBLA.

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

TÉCNICA: DIARIO DE CAMPO

INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN: DIARIO DE OBSERVACIÓN PARA EL CONTEXTO ÁULICO.

Objetivo: recolectar información que se logra observar dentro del salón de 4to grado grupo “a” durante el periodo de servicio social.

Diario de campo. Observación dentro del aula		
Nombre del observador:		
Lugar y fecha:		
Tema:		
Aprendizaje esperado:		
Ámbitos	Descripción	Observaciones
Estrategia de trabajo		
Planeación didáctica		
Distribución de tiempo		
Inicio de la clase		
Instrucciones en el desarrollo		
Tratamiento de contenidos		
Desarrollo		
Comunicación docente/alumno		
Situaciones imprevistas		



APÉNDICE E

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 212

TEZIUTLÁN, PUEBLA.

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



TÉCNICA: ENTREVISTA ESTRUCTURADA

Objetivo: Obtener información relevante la cual de pauta al problema de investigación.

Nombre completo: _____

Lee y contesta:

1. ¿Cuál es tu asignatura favorita?
 - a) Matemáticas
 - b) Historia
 - c) Artes
2. ¿Cuál es la asignatura que más te aburre?
 - a) Matemáticas
 - b) Historia
 - c) Artes
3. ¿Qué actividades sueles realizar en la clase de historia?
 - a) Resumen
 - b) Cuestionario
 - c) Solo leer
4. ¿Cuál de las siguientes actividades te llama más la atención?
 - a) Jugar

b) Cantar

c) Escribir

5. ¿Cuál es tu estado de ánimo en la clase de historia?

a) Confundido

b) Aburrido

c) Feliz

APÉNDICE F
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
ESC. PRIM. RAFAEL RAMÍREZ C.C.T. 21DPR0547Z
SAN SEBASTIÁN SECCIÓN TERCERA, TEZIUTLÁN PUEBLA.
CICLO ESCOLAR 2022-2023

Proyecto: Las pistas del pasado						
Sesión (es):	1 a la 9	Propósito (s):	Fortalecer los aprendizajes esperados del campo de historia en las alumnas y alumnos, mediante el aprendizaje basado en proyectos			
Bloque 3:	El encuentro de América y Europa.					
Panorama del periodo	Ubicación temporal y espacial de los viajes de exploración de Cristóbal Colón en América y de la conquista de México.					
Modalidad:	Presencial.					
Aprendizaje esperado:	Identifica las causas de la conquista de México Tenochtitlan y sus consecuencias en la expansión y colonización española a nuevos territorios					
Pregunta guía	¿Cuáles fueron las consecuencias de la llegada de los españoles?					
Secuencia didáctica						
Sesión 1: Un intruso en casa						
Momento	Tiempo	Actividades	Recursos	Organización	Evaluación	Evidencia
Inicio	20 minutos	El docente saluda a los educandos, da la bienvenida a la sesión y comienza por rescatar conocimientos previos mediante el juego de la “papa caliente” en donde realiza las siguientes preguntas las cuales serán proyectadas: 1. ¿Qué actividad cambio por completo la forma de vida de los grupos nómadas? a) La práctica de la cacería y la recolección. b) El desarrollo de la agricultura. c) La elaboración de pinturas rupestres.	Presentación de bienvenida Proyector Pelota	Grupal	Lista de cotejo- Evaluación diagnostica (AP. N)	Participación de los alumnos

		<p>2. ¿Cuáles características corresponden a un grupo sedentario?</p> <p>a) Realizan pinturas rupestres y vivían de la pesca.</p> <p>b) Vivían de la recolección y si establecerse en un lugar fijo</p> <p>c) Construían viviendas y practicaban la agricultura.</p> <p>3. Menciona 3 culturas Mesoamericanas:</p> <p>4. Cuales causas favorecieron el encuentro entre Europa y América</p> <p>a) La búsqueda de nuevas rutas para llegar al Oriente y el empleo de instrumentos de navegación.</p> <p>b) Las epidemias y la utilización de armas de fuego por parte de los conquistadores.</p> <p>c) Las necesidades de evangelización y colonización de nuevos territorios.</p> <p>5.Cuál de las siguientes opciones fueron las causas de la conquista de Tenochtitlan</p> <p>a) Epidemia de viruela</p> <p>b) Toma de Constantinopla por los turcos-otomanos</p> <p>c)Alianzas de Cortés con indígenas enemigos de los mexicas.</p>				
Desarrollo	35 minutos	Después de rescatar conocimientos previos, reproducir el siguiente video de manera introductoria al tema: Cristóbal Colon descubre América	<p>Proyector</p> <p>Video: https://www.youtube.com/watch?v=J-_YF0gDxE</p> <p>Internet</p> <p>Libreta</p>	<p>Grupal</p> <p>Individual</p>	<p>Escala</p> <p>Estimativa</p> <p>(AP. Ñ)</p>	<p>Barcos de papel</p> <p>Dibujo</p>



		Entregar a los alumnos el material impreso que se encuentra en el anexo 1 y realizar en voz alta la lectura. Posterior a la lectura, pegar esa información en la libreta y tomar 3 hojas blancas del escritorio para realizar las calaveras de Cristóbal Colón con ayuda del docente (instrucciones anexo 2) y realizar una representación en su libreta correspondiente.	Bocinas Material impreso Hojas blancas Pegamento Tijeras Colores			
Cierre	25 minutos	Realizar la sopa de letra que se encuentra en el anexo 3.	Material Impreso	Individual		Sopa de letras

Producto: Barco de papel representando las calaveras de Cristóbal Colón

Sesión 2: Los personajes principales de la Conquista

Inicio	20 minutos	Para iniciar sesión, los alumnos salen al patio y forman una rueda grande en donde jugaran “pato, pato ganso” el cual consiste en elegir un participante, decirle “ganso” y ganar el lugar que anteriormente este ocupaba. El objetivo de este juego es rescatar ideas principales con los participantes que no alcanzaron lugar.	Pelota	Grupal	Lista de cotejo (AP. O)	Participación de los alumnos
Desarrollo	25 minutos	Después de estudiar como Cristóbal Colón llevo a América, es momento de conocer a 4 personajes los cuales tendrán gran protagonismo en las siguientes sesiones, para conocerlos más a fondo, el docente proyectara las siguientes bibliografías:	Proyector https://www.youtube.com/ watch?v= https://www.tiktok.com/	Grupal		

		<ul style="list-style-type: none"> • Hernán Cortes • Marina • Moctezuma 	https://www.youtube.com/wa			
Cierre	30 minutos	Al finalizar los videos, el docente repartirá 3 rompecabezas (anexo 4,5 y 6) los cuales deberán armar y comentar al final lo que más les llamó la atención.	Material impreso	Individual		Rompecabezas
Producto: Rompecabezas.						
Sesión 3: Conquistando a Tenochtitlan						
Inicio	30 minutos	¡Adivina el personaje! Para recordar a los personajes principales de la conquista de México, se van a formar 4 equipos de 5 personas los cuales se van a formar de acuerdo al juego “el avión” por lo cual tendrán que salir al patio y los primeros que logren pasar todo el desafío serán el primer equipo y así sucesivamente, después de formar todos los equipos, los alumnos van a elegir a un miembro del equipos para adivinar a los personas que anteriormente estudiaron (Hernán Cortes, Moctezuma y la Malinche) los demás miembros del equipo se encargaran de dar pistas. (Instrucciones-Anexo 7)	Material didáctico	Equipos	Lista de cotejo (AP.P)	Participación de los alumnos
Desarrollo	45 minutos	La conquista de México- Tenochtitlan	Anexo	Grupal		

		Formar un círculo de media luna con los alumnos para contar el cuento la “Conquistando a Tenochtitlan” (APÉNDICE I).				
Cierre	25 minutos	Resolver crucigrama (APÉNDICE G).	Crucigrama	Individual		
Producto: Crucigrama						
Sesión 4: Un monstruo espantoso						
Inicio	25 minutos	Se va acomodar el grupo en dos semicírculos, los alumnos del extremo deberán pasar la siguiente frase: El 30 de junio de 1520 las fuerzas españolas fueron derrotadas por los mexicas de Tenochtitlan, es un hecho conocido como “La noche triste”. Y al final cuando llegue con el alumno del otro extremo, este tendrá que compartir la frase del inicio para discutir si es correcta o no.		Equipo	Rubrica (AP. Q)	
Desarrollo		Reproducir el video que lleva por título: La viruela que trajeron los conquistadores españoles La enfermedad que debilitó al imperio azteca. y comentar de manera grupal que les pareció más interesante. De manera individual, cada alumno deberá crear un cuento en donde se imagen como llego la viruela a Tenochtitlan. Es importante resaltar que un cuento debe llevar: Inicio Desarrollo	Proyector https://www.youtube.com/wa Bocina Internet Hojas blancas	Grupal Individual	Cuento	

		Final				
Cierre	15 minutos	El docente girara una ruleta virtual, la cual contiene todos los nombres de los alumnos, el objetivo de esta actividad es que el número que señale la ruleta será el niño que pasara a contar su cuento y así sucesivamente.	https://es.piliapp.com/random/wheel/ Material didáctico Proyector	Grupal	Participación de los alumnos	
Producto final: Cuento						
Sesión 5: Expansión y colonización a nuevos territorios						
Inicio	25 minutos	Como introducción a un nuevo tema, mencionar que después de la conquista de Tenochtitlan se iniciaron expediciones hacia el norte de Mesoamérica, con dos objetivos principales: la búsqueda de metales preciosos (oro y plata) y la evangelización. Para recordar los temas que se han desarrollado a lo largo de esta secuencia, los alumnos saldrán al patio y formarán equipos de 3 personas para jugar el memorama que se encuentra en el (APÉNDICE J)	Material didáctico	Equipos	Lista de cotejo (AP. R)	
Desarrollo	45 minutos	El docente proyectara unas diapositivas en donde se va a desarrollar el tema de la evangelización y la cual hará pautas en lo más importante. Para reforzar el tema, de manera grupal se va a leer la pagina 96 y 97 del libro de texto.	Proyector Presentación			
Cierre	35 minutos	Para finalizar la actividad, se van a identificar los personajes más destacados de la evangelización o sucesos históricos que se abordaron. Luego, se va a repartir los nombres de forma secreta a los alumnos y a 4 de ellos se le	Tarjetas	Equipos		

		<p>asignará un personaje ajeno a la época y será el “impostor”</p> <p>Posteriormente a la asignación de personajes y sucesos, se reunirán en círculo y entre ellos, comenzarán a hacerse preguntas de carácter histórico para descubrir al impostor.</p> <p>Nota: se debe votar en un espacio quien creen que es el impostor, si aciertan el juego termina, pero si se equivocan, el personaje votado sale del juego.</p>				
Producto: Juego ¡Un impostor entre nosotros!						
Sesión 6: Mestizaje e intercambio de cultura						
Inicio	20 minutos	Retomando los temas que hasta el momento se han estudiado, los alumnos van a elegir una pareja para jugar “el gato”, en donde sacaran tarjetas APÉNDICE K a persona que tenga la respuesta correcta será el que ponga primero la “X” “O”.	Material impreso Tarjetas	Equipos	Lista de cotejo (AP. S)	Participación de los alumnos
Desarrollo	55 minutos	Para presentar el tema, el docente junto a la “televisión del pasado” proyectara una serie de imágenes en donde va a ir narrando la lectura (VER ÁPENDICE L). Con apoyo del video mestizaje e intercambio cultural en la Nueva España que se va a proyectar los alumnos anotaran los datos más importantes para realizar un cartel con “Cosas que adoptaron los españoles”	Televisión Imágenes Material Impreso Bocinas Proyector Internet	Grupal Individual		
Cierre	20 minutos	Para finalizar el tema, los alumnos junto con el docente van a realizar una lámina en	Papel cuadriculado Plumones	Grupal		Cartel

		donde cada uno pondrá algo que los españoles adoptaron,	Colores			
Producto: Lamina						
Sesión 7: ¡Armemos la Feria de historia!						
Inicio		Como parte del proyecto “las pistas del pasado” después de dar un breve recorrido desde la llegada de Cristóbal Colón hasta el mestizaje, los alumnos deberán poner a prueba sus conocimientos adquiridos en una feria de historia en la cual a través de diferentes actividades van a contar la historia de la conquista de México-Tenochtitlan por medio de diversas actividades.			Escala de actitudes (AP. T)	Participación de los alumnos
Desarrollo		<p>Dentro de las diferentes actividades que se propone en la feria de historia son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recorrido de Cristóbal Colón 1 - Personificación de: <ul style="list-style-type: none"> Hernán Cortes2 Marina3 Moctezuma4 - Rompecabezas 5 - ¡Adivina el personaje!6 - Cuento 7 - ¡Gato! 8 <p>Por lo cual se harán papelitos con los números predeterminados para su participación, es importante resaltar que en cada actividad participarán 3- 4 alumnos excepto en la personificación.</p> <p>Para el sorteo de las actividades, en una urna se colocarán los números y los alumnos</p>	Proyector Hojas de papel Urnas	Equipos		

		tomaran su número y se formaran en equipos. Es importante recordar que, en cada stand, los alumnos deberán dar una breve explicación y posterior a eso, comenzar las actividades, los detalles de cada actividad se muestran en el APÉNDICE M por lo cual se deben repartir y entre los miembros del equipo tomar acuerdos.				
Cierre		Organizados en equipos, los alumnos deben ponerse de acuerdo para las diversas actividades planteadas dentro de la feria y considerar los materiales para la siguiente sesión en donde se realizan los materiales.			Equipos	

Producto: Organización de equipos

Sesión 8: ¡Manos a la obra!

Inicio		Por afinidad, los alumnos deben hacer 2 equipos de 10 personas, y realizar una invitación a sus compañeros de los demás grupos. La invitación que van a pegar en cada salón se los proporcionara el docente (apéndice X)		Escala estimativa (AP. V)	Equipos	Participacion es los alumnos
Desarrollo		Organizados en equipos, los alumnos deberán salir al patio a elaborar los materiales que se van a utilizar en la feria de historia (VER APÉNDICE K) así como colocar todo para el siguiente día.	Materiales solicitados		Individual Equipos	Elaboración de los materiales
Cierre		Dejar todo en orden para la feria.				

Producto: Materiales para la feria

Sesión 9: Feria de Historia

Inicio		Se da la bienvenida a toda la comunidad estudiantil a la feria de historia que los alumnos de cuarto grado presentan y se apertura para dar paso a las diferentes actividades que se tienen preparadas.	Bocina	Rubrica (AP. V)	Individual Equipo Grupal	Participación de la comunidad estudiantil
Desarrollo		Actividades programadas en cada stand	Hojas blancas Rompecabezas Tarjetas Material impreso			
Cierre		Agradecimiento a los alumnos de cuarto grado por su participación.				
Producto final: Feria de historia						

APÉNDICE G

¡Adivina quién!

Número de jugadores: Para 5 jugadores

Duración aproximada del juego: 15-20 minutos

Edad mínima recomendada: 6 años

Componentes del juego

- 3 tarjetas con los personajes principales (Hernán Cortes, Moctezuma la Malinche)
- Banda para colocar las tarjetas

Instrucciones

- Elegir a uno de los 5 participantes para que juegue el rol de “adivinar” al personaje
- Después de elegir al participante, colocar la banda en su cabeza para que el docente le ponga una tarjeta y los demás le den pistas
- Los jugadores deben respetar su turno para dar las pistas y estas solo tiene que ser frases cortas
- Pierde el equipo que diga el nombre del personaje si antes decir pistas

Reglas del juego

- Respetar turnos y pistas de todos los participantes
- Cuidar el material
- Escuchar indicaciones

APÉNDICE H

Cuento

Conquistando a Jenochtítlan



En 1519 Hernán Cortés dirigió una expedición hacia las costas del territorio mesoamericano. En Yucatán encontró a Jerónimo de Aguilar, quien había naufragado y vivía a las órdenes de un gobernante maya, por lo que había aprendido su lenguaje y le fue muy útil a Cortés como intérprete.



Por el río Grijalva, en el actual Tabasco, los españoles combatieron contra los indígenas y al término del enfrentamiento fueron tomadas algunas mujeres, una de ellas Malintzi, quien después de ser bautizada por los españoles fue llamada Marina; era una mujer inteligente, hablaba maya y náhuatl y junto con Jerónimo de Aguilar, sirvió como intérprete y consejera de Cortés.



Al desembarcar en lo que hoy es el estado de Veracruz, Hernán Cortés fundó el primer ayuntamiento de América que llamó la Villa Rica de la Vera Cruz, pues de esta manera dependería directamente de la corona española y dejaría de estar bajo las órdenes del gobernador de Cuba, Diego Velázquez.



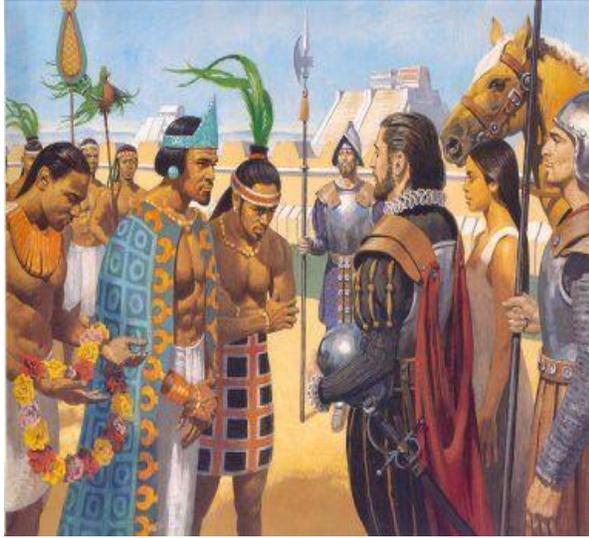
Moctezuma, el gobernante mexica, se enteró de la llegada de Hernán Cortés y envió mensajeros al encuentro de los españoles con la intención de ofrecerles regalos a cambio de que abandonaran sus planes de llegar hasta Tenochtitlan.



Pero ante la riqueza de los regalos, los españoles se interesaron en seguir adelante y en el camino se aliaron con varios pueblos sometidos por los mexicas que eran obligados a pagarles tributos. El descontento de estos pueblos facilitaría la derrota mexica.



Cuando los españoles viajaban hacia Tenochtitlan, los indígenas totonacos invitaron a Cortés para que visitara al señor de Cempoala, con quien se alió para posteriormente unirse con los tlaxcaltecas los cuales eran enemigos fuertes a vencer.



En noviembre de 1519, los españoles llegaron a Tenochtitlan, fueron recibidos por los mexicas y alojados en el palacio de Axayácatl para prevenir posibles ataques.



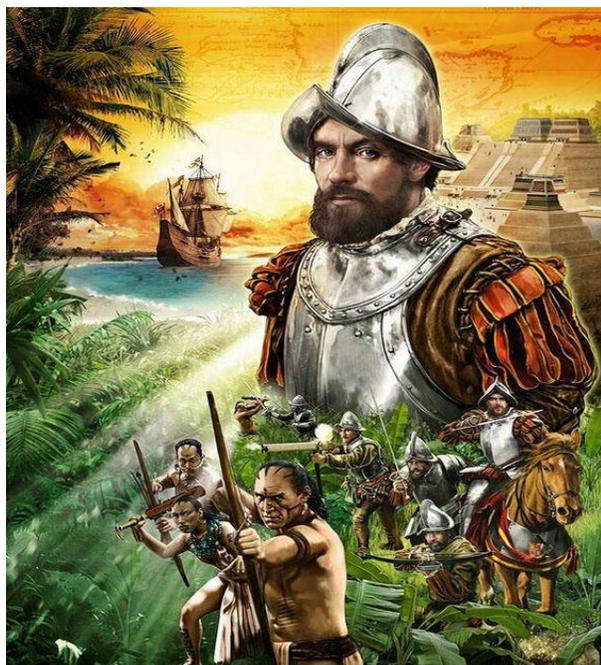
Sin embargo, Cortés tomó prisionero a Moctezuma, Cuitlahuact y otros señores importantes, exigiendo el sometimiento del pueblo.



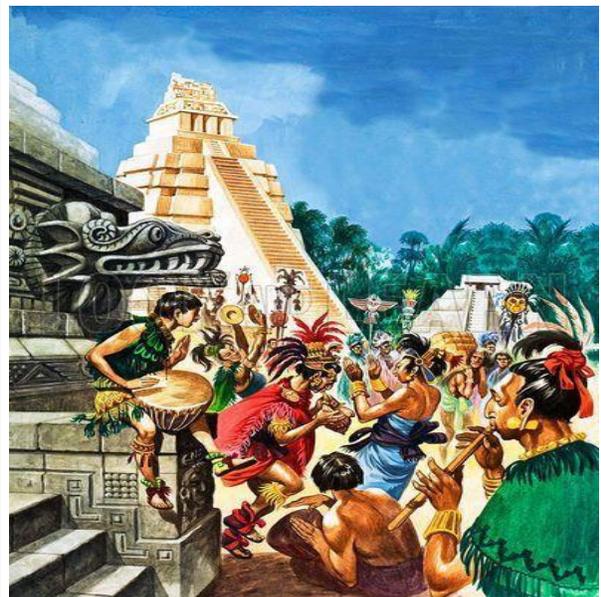
Mientras que en la Villa Rica de la Vera Cruz, desembarcaron tropas españolas comandas por Pánfilo Narváez quien por ordenes del gobernador de Cuba debía detener a Cortés por conquistar tierras sin autorización.



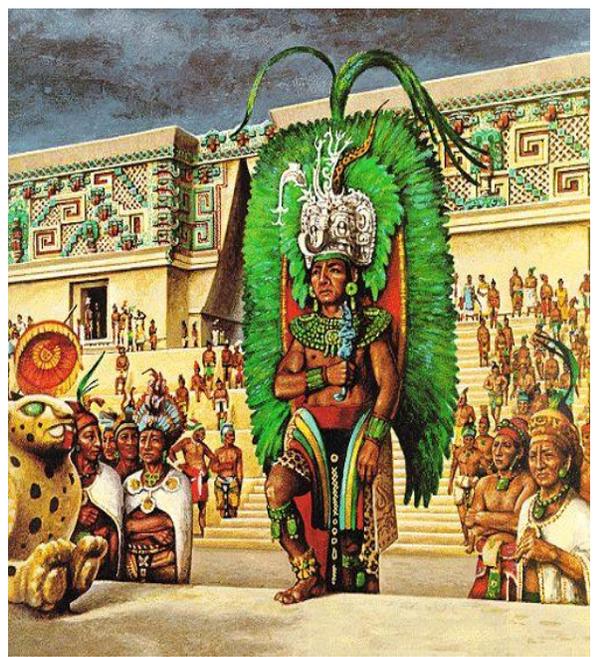
Cortés se enteró de esta noticia y decidió ir a enfrentarlo, dejando a Pedro Alvarado encargado de Tenochtitlan.



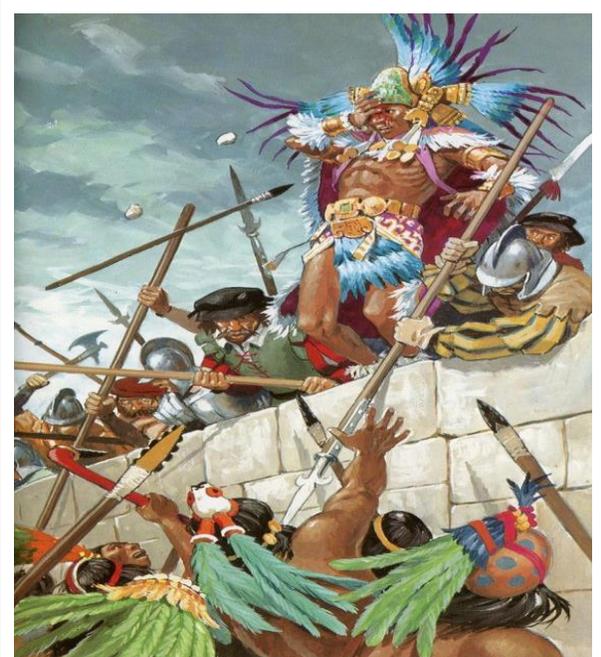
En ausencia de Cortés, durante una fiesta en honor a Huitzilopochtli que se celebraba en el Templo mayor, Pedro de Alvarado decidió atacar a los mexicas, lo que causo rebelión.



A su regreso Cortés le solicito a Moctezuma que desde el techo de su palacio pidiera a su gente que no atacaran a los españoles.



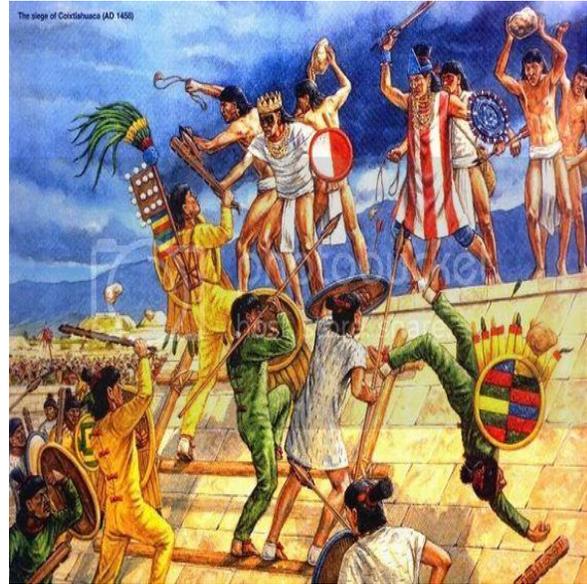
Pero el pueblo enfureció al pensar que estaba del lado de los españoles y entre el enfado del pueblo Moctezuma recibió una pedrada en la cabeza la cual termino con su vida.



Tras, ese suceso, el 30 de junio de 1520, Cortés intento huir de Tenochtitlan, pero fue descubierto y atacado por los mexicas camino a Tlacopan, hoy Tacuba, en la ciudad de México.



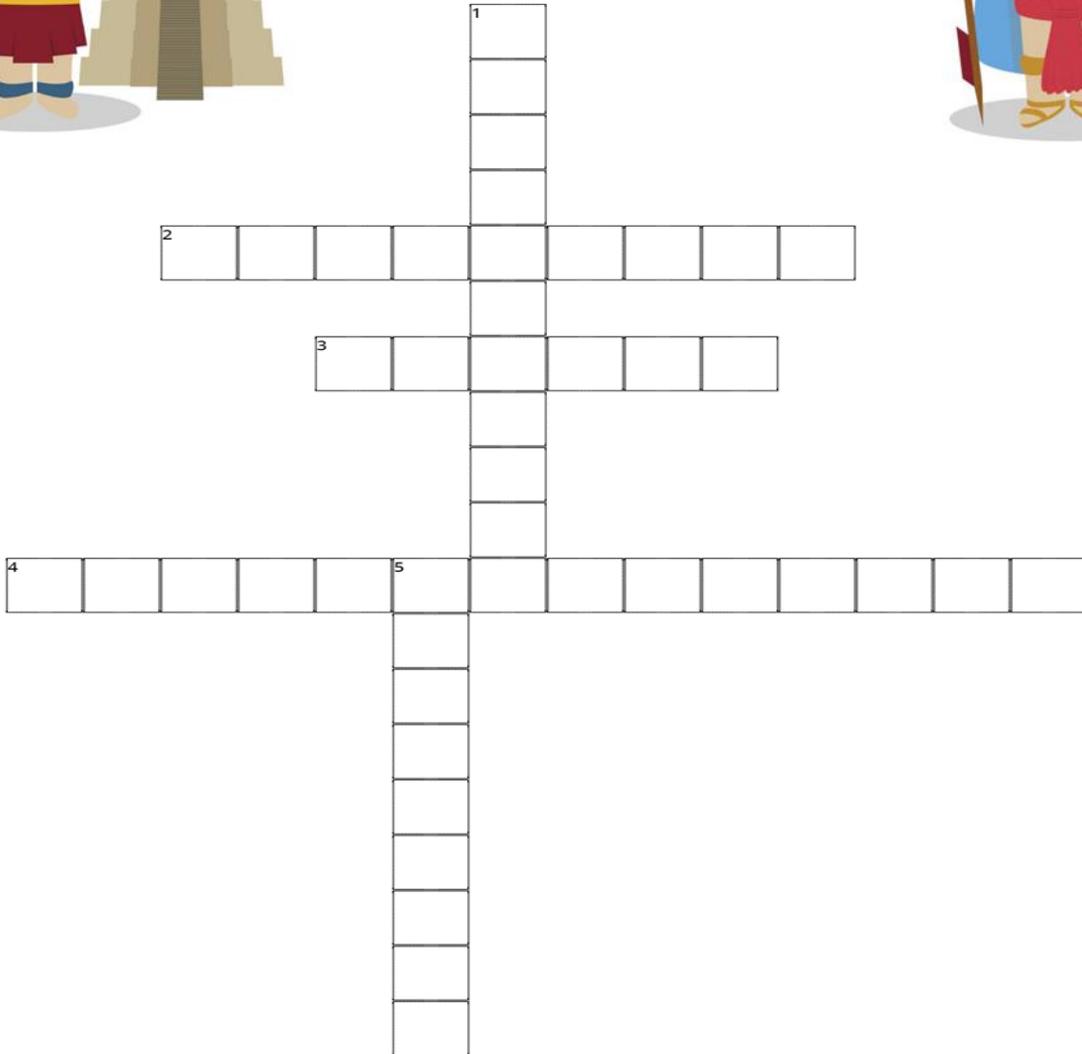
En esta batalla murieron muchos españoles y perdieron la mayoría de las riquezas que habían obtenido, siendo la peor derrota por eso la llamaron “La noche triste”, aunque para los mexicas fue una noche de triunfo.



APÉNDICE I



LA CONQUISTA MEXICO- TENOCHTITLAN



Horizontales

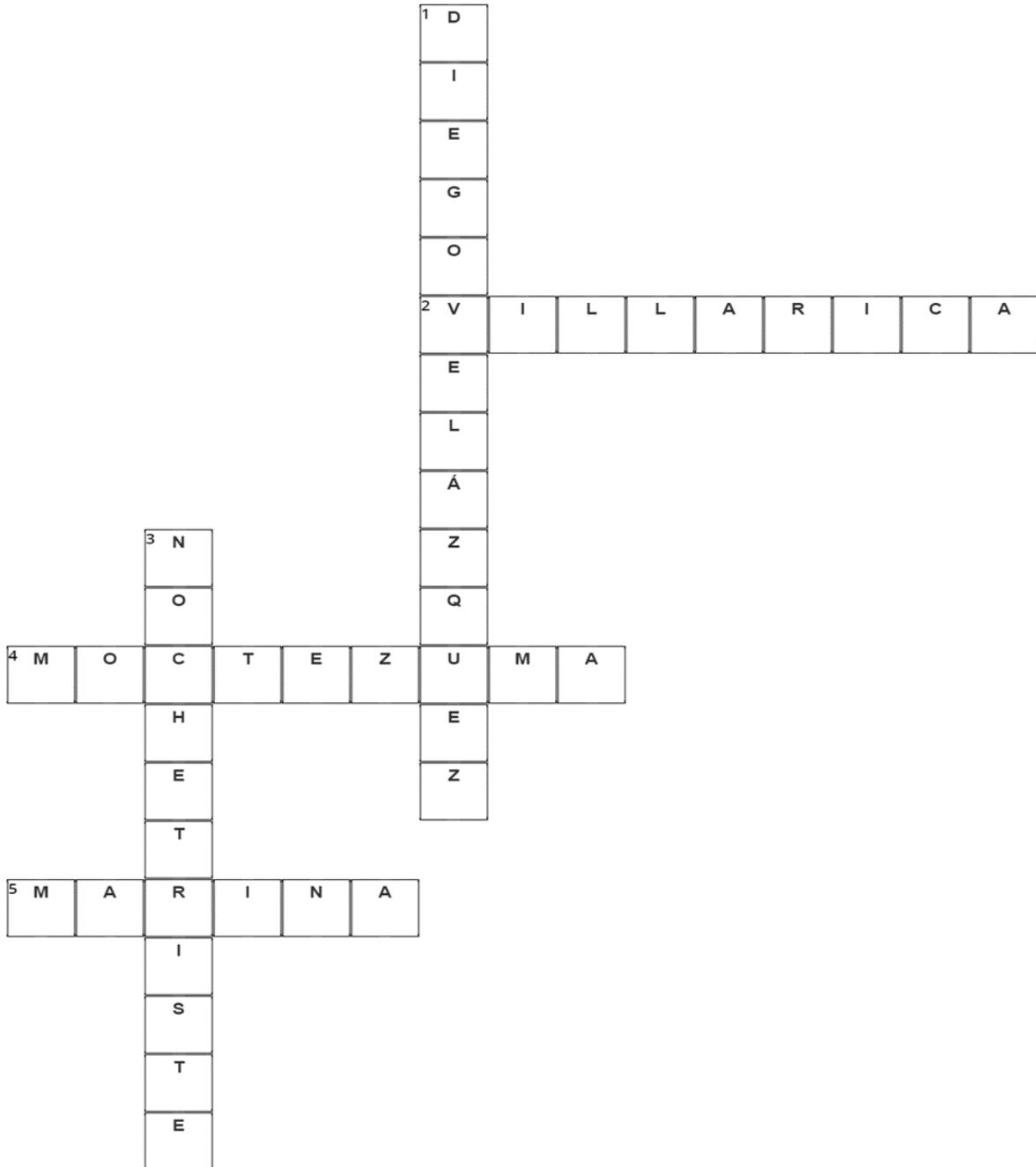
2. Gobernante mexicana
3. Interprete y consejera de Cortés
4. Gobernador de Cuba

Verticales

1. En esta batalla murieron muchos españoles y perdieron la mayoría de las riquezas que habían obtenido
5. Primer ayuntamiento que fundo Cortés

LA CONQUISTA

MEXICO- TENOCHTITLAN



Horizontales

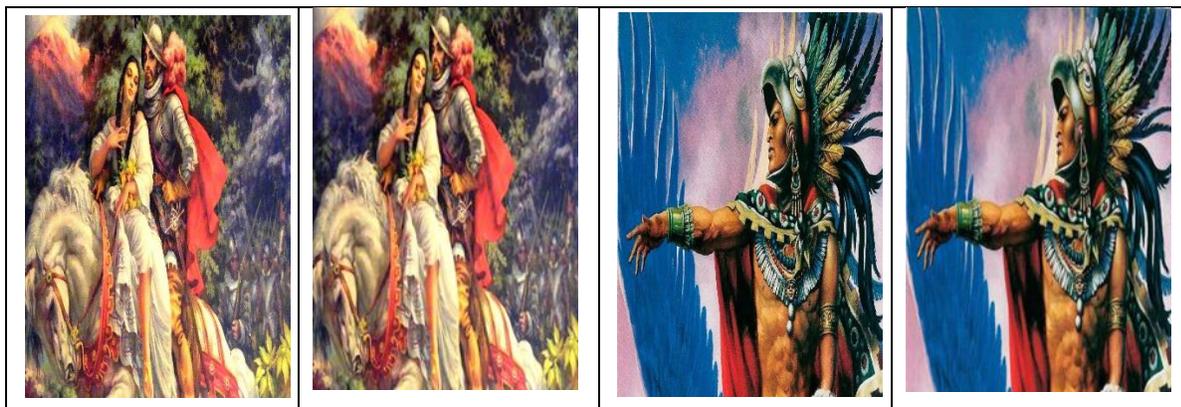
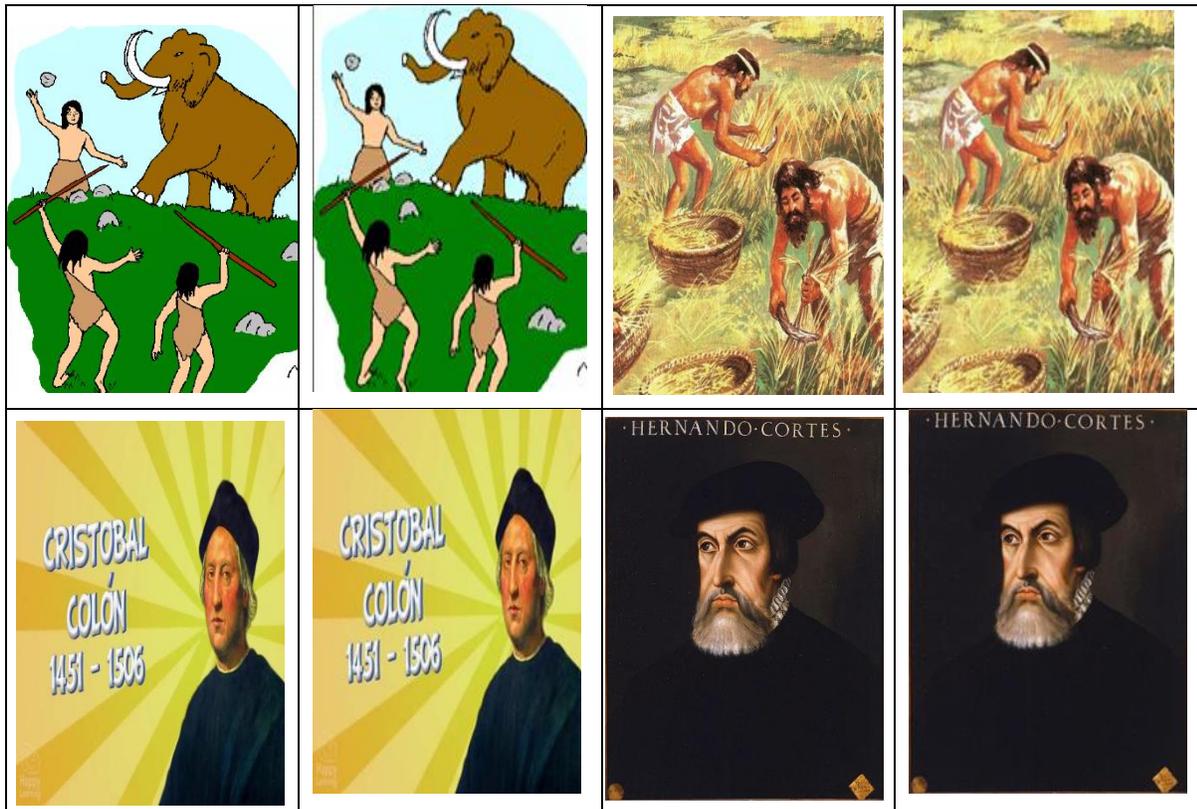
2. Primer ayuntamiento que fundo Cortés
4. Gobernante mexicana
5. Interprete y consejera de Cortés

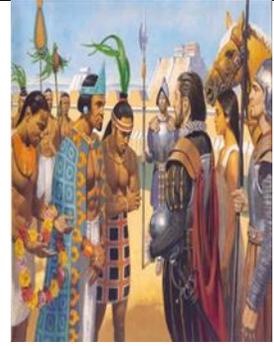
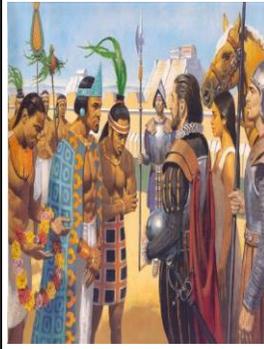
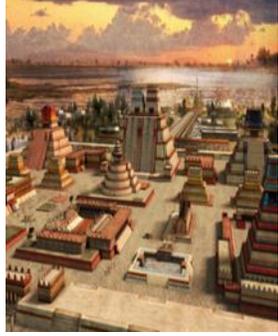
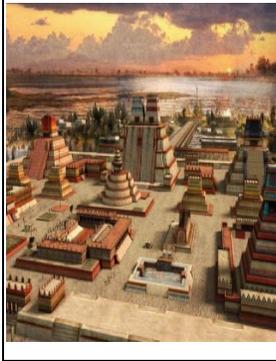
Verticales

1. Gobernador de Cuba
3. En esta batalla murieron muchos españoles y perdieron la mayoría de las riquezas que habían obtenido

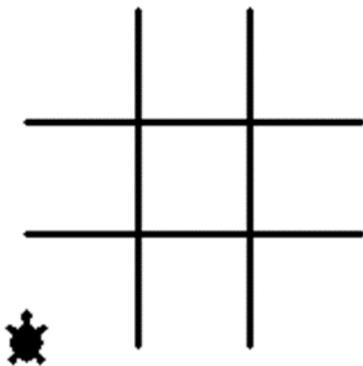
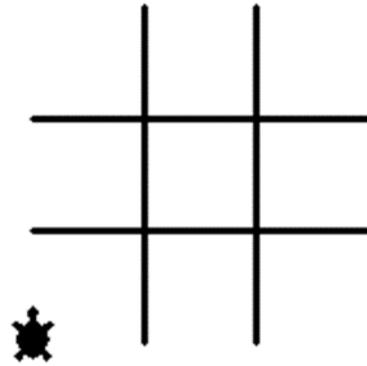
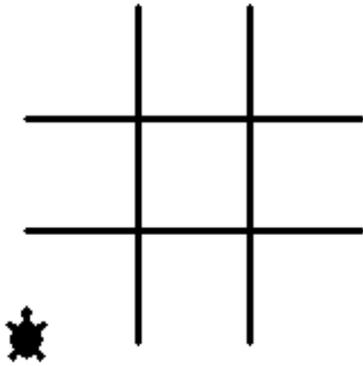
APÉNDICE J

Memorama





APÉNDICE K



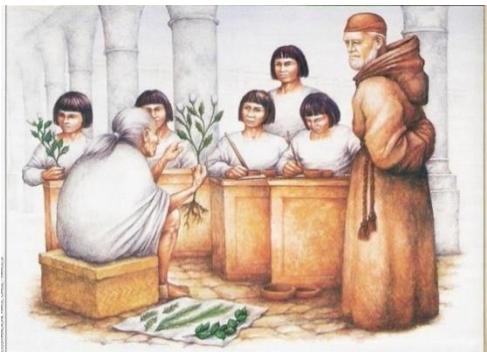
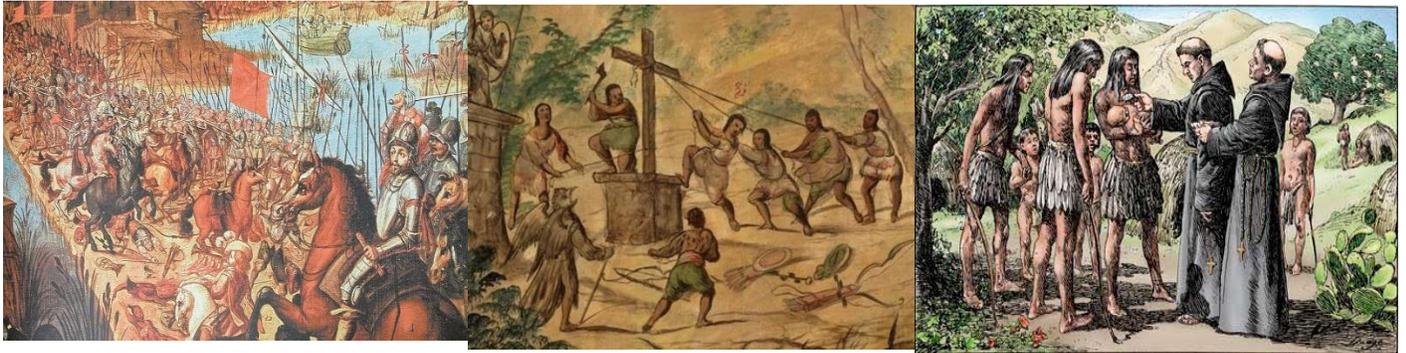
Tarjetas

En 1519----- dirigió una expedición hacia las costas del territorio mexicano	Al desembarcar en lo que hoy es el estado de Veracruz, Hernán Cortés fundó el primer ayuntamiento de América que llamó la---	Nombre del gobernante mexica que recibió a los españoles con regalos preciosos confundiéndolos con dioses	Nombre de la traductora de Cortés es su viaje a la gran Tenochtitlan	En qué año Cortés intentó huir de Tenochtitlan y tras su fracaso total se le como "noche triste"
Respuestas: A) Hernán Cortés	Respuestas: A) María B) La Virgen	Respuestas: A) Cuitláhuac B) Moctezuma C) Tizoc	Respuestas: A) Marina B) Esmeralda C) Lluvia	Respuestas: A) 1519 B) 1520 C) 1521

<p>B) Jerónimo de Aguilar C) Cristóbal Colón</p>	<p>C) Villa Rica de la Vera Cruz</p>			
<p>Además de sus armas, caballos y aliados, los españoles contaron con otro aliado sin saberlo y lo cual genero una epidemia-----</p>	<p>Después de la conquista de Tenochtitlan se iniciaron varias expediciones con la finalidad de:</p>			
<p>Respuestas:</p> <p>A) Viruela B) Covid C) Peste negra</p>	<p>Respuesta:</p> <p>A) Tener más aliados B) Buscar metales preciosos y evangelizar C) Regresar las riquezas de Tenochtitlan</p>			

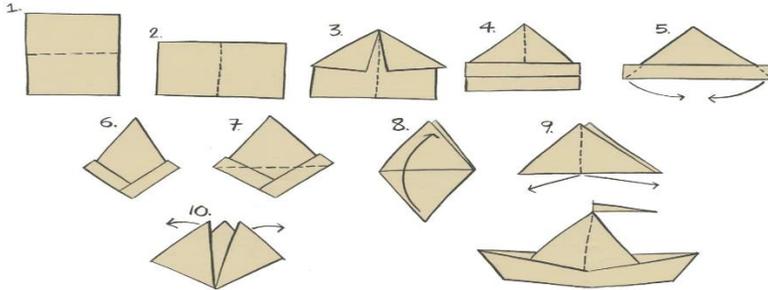
APÉNDICE L

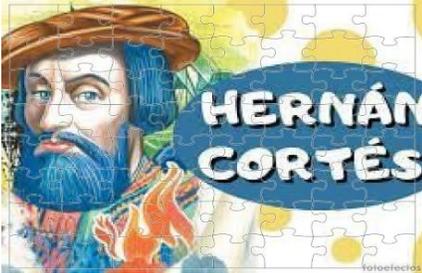
Mestizaje e intercambio cultural

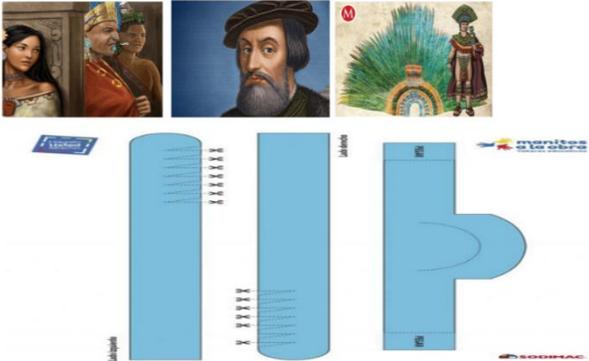


APÉNDICE M

Actividades en la feria de historia

Stand	Tema/ Actividad	Imagen de referencia	Materiales
1	Letras de "Feria de historia"		Papel chino de varios colores Papel cascarrón Pegamento Tijeras Palitos de madera Estambre
2	Viajes de Cristóbal Colón Realizar las 3 calaveras. Los barcos de papel serán el pase para ver la personificación de Hernán Cortés, Moctezuma y Marina.	 	Hojas de papel Pinceles Hojas de colores
3	Personajes principales de la conquista		Costal blanco Plumas de colores Diadema Pintura Tijeras

	Moctezuma		
	Hernán Cortés		<p>Playera roja Plumas de color rojo Pintura color dorada</p>
	Marina		
	Rompecabezas	 	<p>Material impreso</p>

	<p>¡Adivina el personaje!</p>		<p>Anexo</p>
	<p>Cuento de la conquista de Tenochtitlan</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="537 810 932 1346" style="width: 45%;"> <p style="text-align: center;">Conquistando a Tenochtitlan</p>  </div> <div data-bbox="948 810 1284 1346" style="width: 50%;"> <p>En 1519 Hernán Cortés dirigió una expedición hacia las costas del territorio mesoamericano. En Yucatán encontró a Jerónimo de Aguilar, quien había naufragado y vivía a las órdenes de un gobernante maya, por lo que había aprendido su lenguaje y se volvió muy útil a Cortés como intérprete.</p>  </div> </div>	<p>Anexo</p>



APÉNDICE N

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 212



TEZIUTLÁN, PUEBLA.

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

LISTA DE COTEJO- EVALUACIÓN DIAGNOSTICA

HETEROEVALUACIÓN

Objetivo: Identificar conocimientos previos que los alumnos de 4to grado tienen en la asignatura de historia

Nombre del alumno: _____

Indicadores	Si	No
El alumno reconoce que actividad cambio por completo la forma de vida de los grupos nómadas		
Identifica las características que corresponden a un grupo sedentario		
El alumno reconoce la importancia de las culturas Mesoamérica y al mismo tiempo hace mención de ellas		
Reconoce las causas que favorecieron el encuentro entre Europa y América		
El alumno conoce las causas de la conquista de Tenochtitlan		
Observaciones:		



APÉNDICE Ñ

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 212

TEZIUTLÁN, PUEBLA.

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

ESCALA ESTIMATIVA- BARCOS DE PAPEL

COEVALUACIÓN



Objetivo: Reconocer la importancia de los viajes de exploración de Cristóbal Colón en América.

Indicadores	Niveles de logro			
	Muy bien	Bien	Regular	Deficiente
Respeto opiniones contrarias a la suya.				
Levanta la mano cada que quiere participar.				
Muestra creatividad en la actividad a desarrollar.				
Participo en las actividades definidas de manera limpia y ordenada.				
Logra representar el tema de manera grafica.				
Entrega el producto de la actividad con los lineamientos establecidos para su realización.				

UNIDAD 212
TEZIUTLÁN, PUEBLA.
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
LISTA DE COTEJO- ROMPECABEZAS

AUTOEVALUACIÓN

Objetivo: Reconoce a los personajes principales de la conquista de México- Tenochtitlan.

Instrucciones: Marque con una x los criterios que el estudiante demostró en la realización del crucigrama y deje en blanco aquellos aspectos que debe mejorar.

No.	Criterios	Nombre del alumno
1	Sigue las normas de convivencia durante el juego	
2	Apoya a sus compañeros y compañeras cuando estos presentan un problema	
3	Participa de manera activa a lo largo de la actividad	
4	Utilizan diferentes estrategias para armar el rompecabezas	
5	Relaciona la imagen con el contenido antes previsto	



APÉNDICE P

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL



UNIDAD 212

TEZIUTLÁN, PUEBLA.

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

LISTA DE COTEJO- CRUCIGRAMA

COEVALUACIÓN

Objetivo: El alumno rescata ideas principales del tema e identifica conceptos planteados dentro del crucigrama.

Indicadores	Si	No
Relaciona los conceptos verticales y horizontales		
Propone alternativas de solución y búsqueda al crucigrama		
Muestra entusiasmo en la realización del crucigrama		
Aporta correctamente la información que se pide		
Termina el crucigrama en tiempo y forma		
Comparte sus resultados con sus compañeros		

UNIDAD 212

TEZIUTLÁN, PUEBLA.

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

RUBRICA- CUENTO

HETEROEVALUACIÓN

Objetivo: Él alumno desarrolla su imaginación y crea un cuento referente al tema de historia.

Categoría	4 excelente	3 bueno	2 suficiente	1 deficiente	Puntos
Título	El título es creativo, llama la atención del lector y tiene relación con el tema a desarrollar	El título está relacionado con el tema, pero no muestra mucha creatividad	El título está presente, pero no tiene relación con el tema a desarrollar	No hay ningún título	
Portada	La portada es llamativa, tiene letras grandes y una imagen relacionada al tema	La portada tiene una imagen y el título, pero carece de creatividad	La portada solo contiene título	La portada carece de todos los elementos	
Personajes	Los personajes son adecuados para el cuento, muestra creatividad en su participación y los introduce de manera coherente	Los personajes son idóneos para el cuento y los introduce bien al desarrollo	Los personajes son poco idóneos para el cuento	Los personajes no tienen relación coherente	
Creatividad	El cuento contiene muchos detalles creativos los cuales llaman la atención del lector y lo hacen más interesante	El cuento contiene algunos detalles creativos y/o descriptivos	El cuento contiene pocos detalles creativos y/o descriptivos. El autor debe desempeñarse más en dar más detalles	Hay poca evidencia de creatividad en el cuento.	

Extensión	El cuento tiene una extensión de 3 cuartillas	El cuento tiene una extensión de 2 cuartillas	El cuento tiene una extensión de 2 cuartilla	El cuento tiene una extensión de menos de 1 cuartilla	
-----------	---	---	--	---	--



APÉNDICE R

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 212

TEZIUTLÁN, PUEBLA.

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

LISTA DE COTEJO- JUEGO

HETEROEVALUACIÓN



Objetivo: Reconocer la participación activa del alumno dentro del juego, así como la relación cronológica de los hechos.

Nombre del alumno: _____

No.	Indicadores	Logrado	No logrado	Observaciones
1	Todos los integrantes del grupo han participado en la actividad			
2	Participan activamente en el juego propuesto			
3	Cumplen con las reglas y normas que se establecieron al inicio del juego			
4	Comprenden las instrucciones y reglas del juego			
5	Utilizan diferentes estrategias comunicativas para cumplir con el objetivo del juego			
6	Disfrutan y muestran entusiasmo en la realización del juego			



APÉNDICE S
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL



UNIDAD 212
TEZIUTLÁN, PUEBLA.
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
LISTA DE COTEJO- LAMINA
HETEROEVALUACIÓN

Objetivo: Identificar causas y consecuencias de la evangelización

Nombre del alumno: _____

Indicadores	Si	No
Identifica las rutas comerciales situadas en Oriente.		
Reconoce el intercambio cultura, así como la imposición de una nueva religión por los Españoles.		
Señala una costumbre que prevalece hasta nuestros días y el cual integra creencias indígenas y cristianas sobre la muerte.		
Subraya serie de palabras que se habla en México como resultado del proceso de mestizaje cultural.		
Distingue el matrimonio y el bautizó como pautas importantes para consolidar la evangelización		
Identifica las nuevas actividades económicas		



APÉNDICE T

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 212

TEZIUTLÁN, PUEBLA.

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

ESCALA ACTITUDINAL: ORGANIZACIÓN

COEVALUACIÓN



Objetivo: Identificar las actitudes que los alumnos muestran en la organización de la feria.

Nombre del equipo: _____

Indicadores	Niveles de logro				
	Debo mejorar	Aceptable	Regular	Bien	Muy bien
Me gusta ayudar a mis compañeros					
Me molesta compartir mis materiales con mis compañeros					
Respeto las opiniones de mis compañeros, aunque no esté de acuerdo con ellos (as)					
Presente disposición al participar en la actividad					
Promueve la creatividad					
Demuestra interés y motivación por aprender					



APÉNDICE U
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL



UNIDAD 212
 TEZIUTLÁN, PUEBLA.
 LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
ESCALA ESTIMATIVA: PUESTA EN MARCHA
 HETEROEVALUACIÓN

Objetivo: Identificar que los alumnos trabajen de manera colaborativa dentro de las diferentes actividades que plantea la feria de historia.

Nombre del equipo: _____

Criterios a evaluar	Siempre (5 puntos)	Casi siempre (4 puntos)	Casi nunca (3 puntos)	Nunca (0 puntos)	Total
Participan de manera activa					
Respetan opiniones contrarias a las suyas					
El equipo aporta ejemplos pertinentes que ayudan a reforzar la actividad					
Planificaron las tareas y su ejecución para la implementación de la actividad					
Todos los integrantes conocen el tema					
Emplearon de manera eficiente los materiales a utilizar					
Los integrantes demuestran buena comunicación y					

toman decisiones en conjunto					
---------------------------------	--	--	--	--	--



APÉNDICE V

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 212

TEZIUTLÁN, PUEBLA.

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

RÚBRICA- FERIA DE HISTORIA

HETEROEVALUACIÓN



Objetivo: Evaluar los conocimientos y habilidades adquiridos durante la feria de historia.

Nombre del equipo: _____

Categoría	Sobresaliente 3	Notable 2	Insuficiente 1	Sugerencia de mejora
Introducen a la comunidad estudiantil a la actividad desarrollada				
Demuestran buena comprensión del tema trabajado y de las acciones que se desarrollan en ella				
Se apoyan de ejemplos prácticos y reales como producto del conocimiento adquirido				
El material del stand es llamativo y acorde al tema				
Se expresan con claridad y mientras una actitud de liderazgo				
Participan activa y colaborativamente				

ANEXOS

ANEXO 1

Infografía



Descubrimiento de América

"El Encuentro de dos Mundos" se inició el 03 de agosto de 1492 cuando Colón y sus embarcaciones partieron del Puerto de Palos (Huelva) en un viaje que duró más de dos meses hasta llegar a una de las pequeñas islas que hoy forman las Antillas.

Colón luchó mucho para poder realizar este viaje, pues los Reyes Católicos de España en un principio se mostraron negativos hacia este proyecto del navegante genovés.



La Niña



La Pinta



La Santa María



Luego de un largo proceso de convencimiento, finalmente "La Niña", "La Pinta" y "La Santa María" lograron embarcar hacia un viaje marino por Occidente.



Colón llegó el 12 de octubre a la isla de Guanahani, ubicada actualmente en el archipiélago de las Antillas, territorio perteneciente a las Bahamas.

Sin embargo, Colón creyó por mucho tiempo que había llegado a Asia por la ruta occidental, aunque en realidad se encontró con un territorio, un continente totalmente extraño para toda Europa: América.

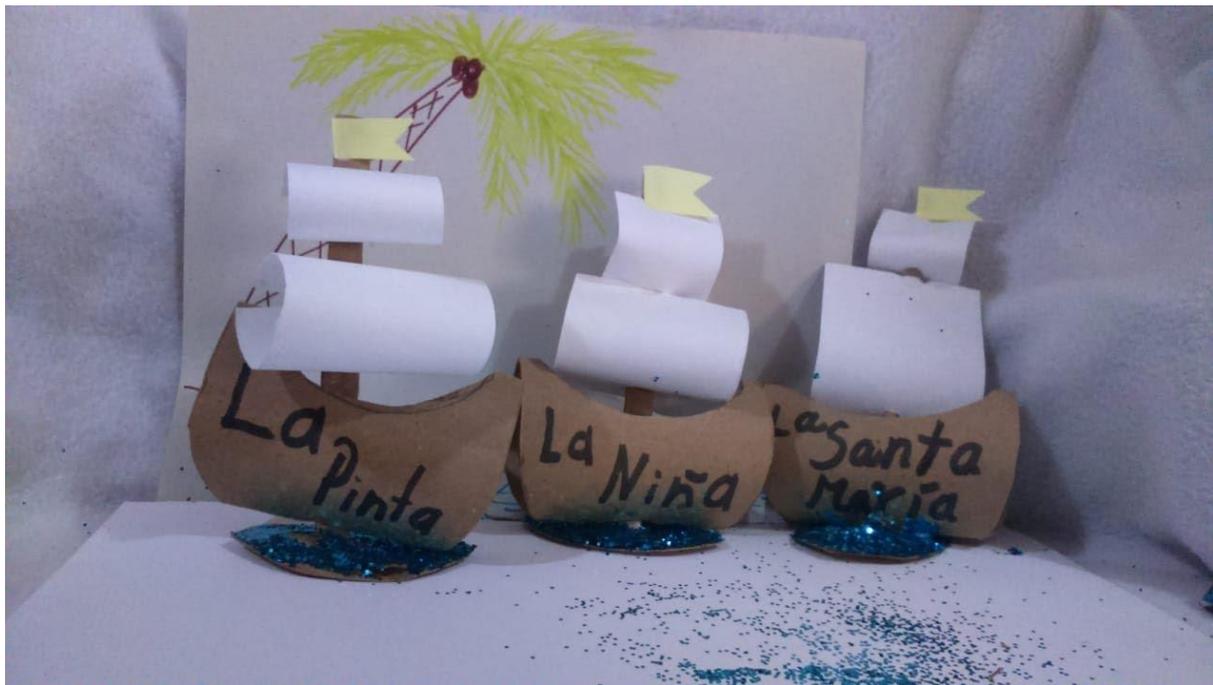
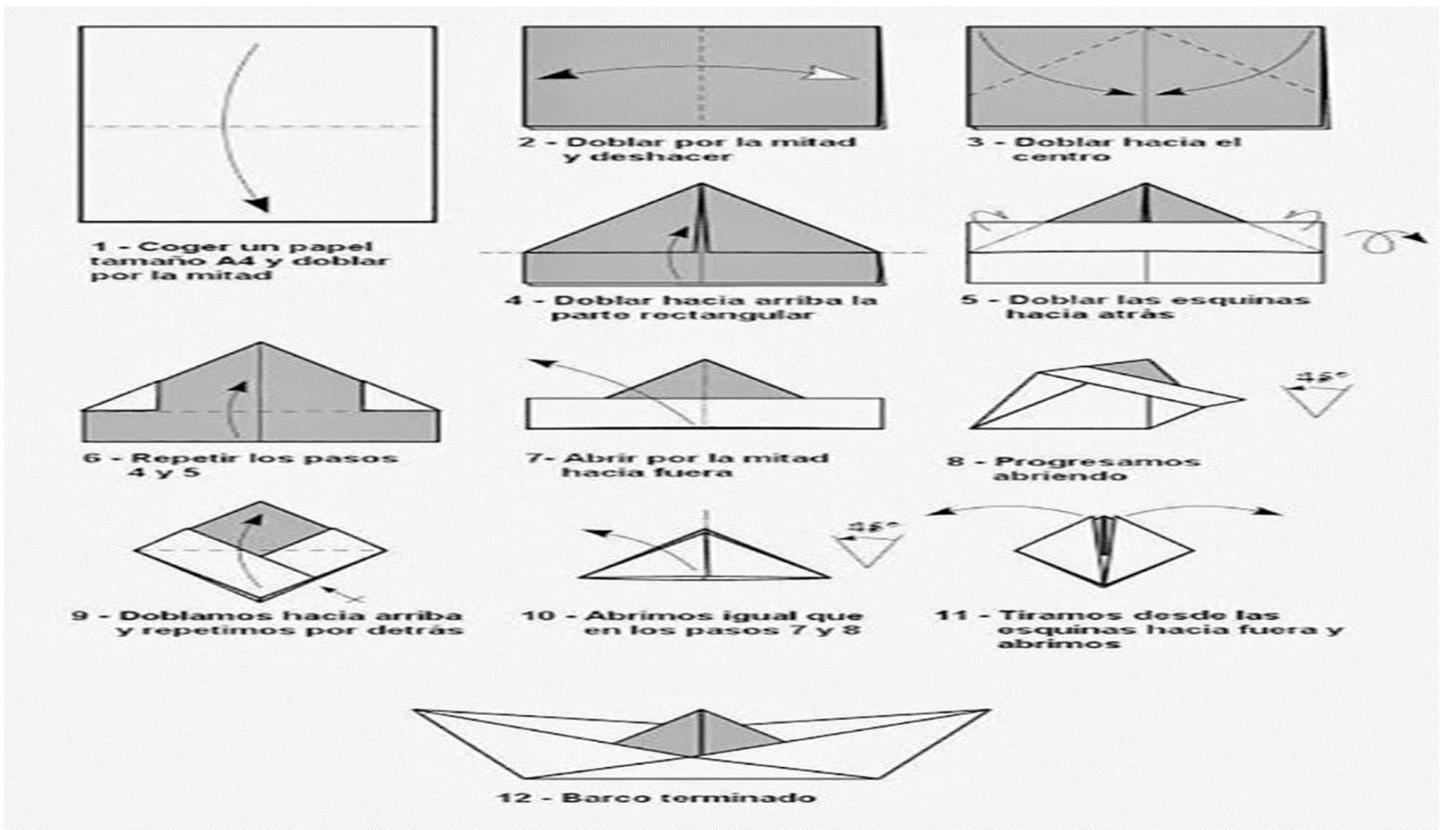


Maestra Xitlali Ricardo



ANEXO 2

Instrucciones para armar un barco de papel



ANEXO 3

Busca las palabras en la sopa de letras

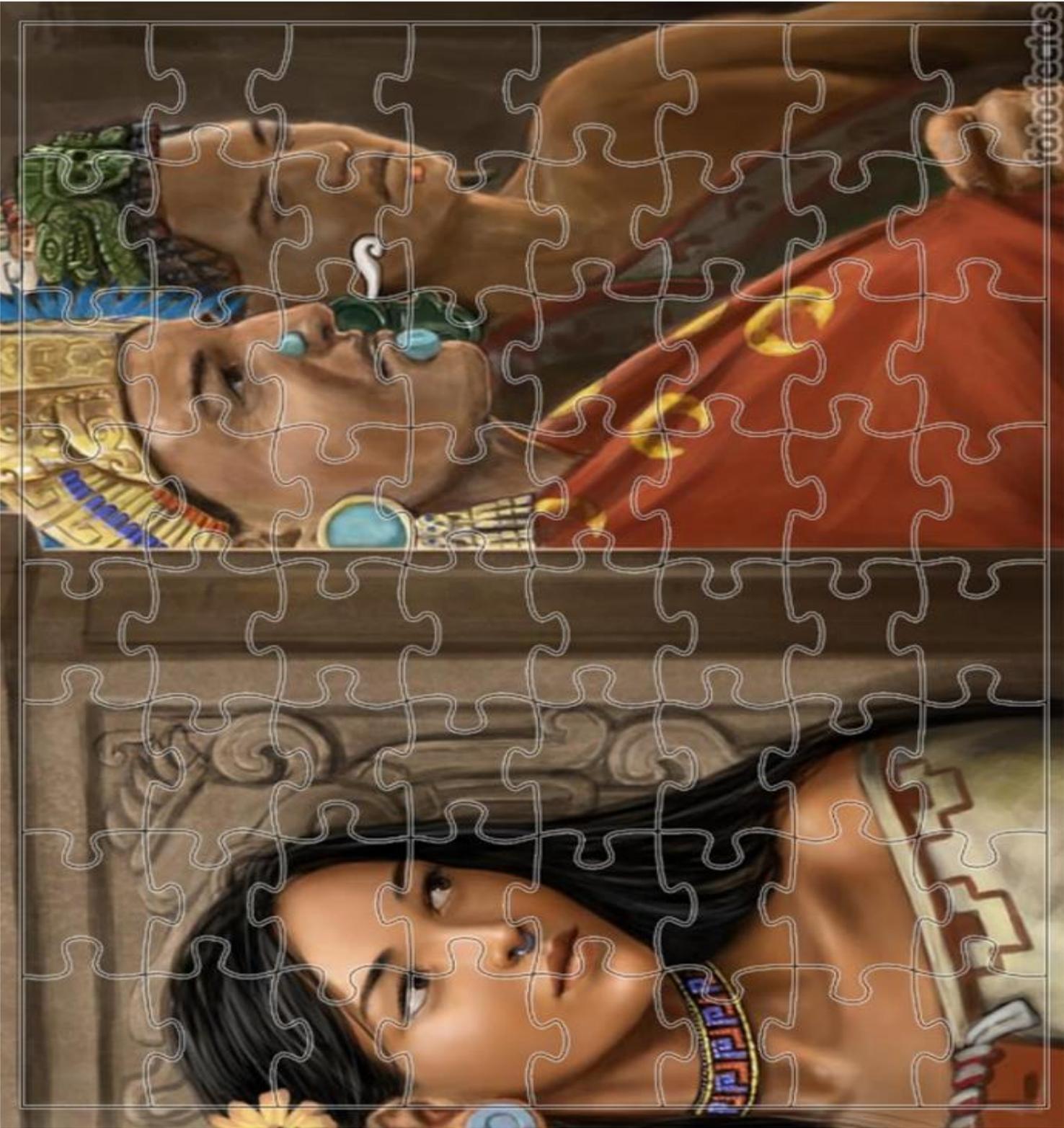
A	D	R	G	H	M	A	R	D	A	S	E	F	R	S	D
F	G	J	N	J	A	E	T	I	O	K	P	I	N	T	A
C	O	L	O	N	A	D	E	T	D	F	H	U	K	F	S
D	E	R	S	G	T	H	S	N	S	C	J	Ñ	O	Y	C
E	S	E	D	A	M	E	R	I	C	A	S	I	R	T	R
X	S	S	E	G	X	S	I	Ñ	O	R	H	N	E	F	I
P	C	P	P	O	G	B	D	A	S	A	F	D	E	T	S
L	S	A	F	R	V	S	T	S	G	B	A	I	A	R	T
O	C	Ñ	R	R	E	Y	E	S	T	E	A	A	E	V	O
R	W	A	D	Y	U	I	K	F	S	L	A	E	R	I	B
A	S	A	N	T	A	M	A	R	I	A	O	T	D	A	A
D	A	S	D	T	N	U	L	R	Y	S	F	J	D	J	L
O	S	S	A	N	S	A	L	V	A	D	O	R	R	E	Y
R	E	G	Y	U	I	O	P	A	M	E	R	Y	N	D	A



CRISTÓBAL
COLÓN
AMÉRICA
CARABELAS
NIÑA
PINTA
SANTA MARÍA

ESPAÑA
INDIA
REYES
VIAJE
MAR
SAN SALVADOR
EXPLORADOR

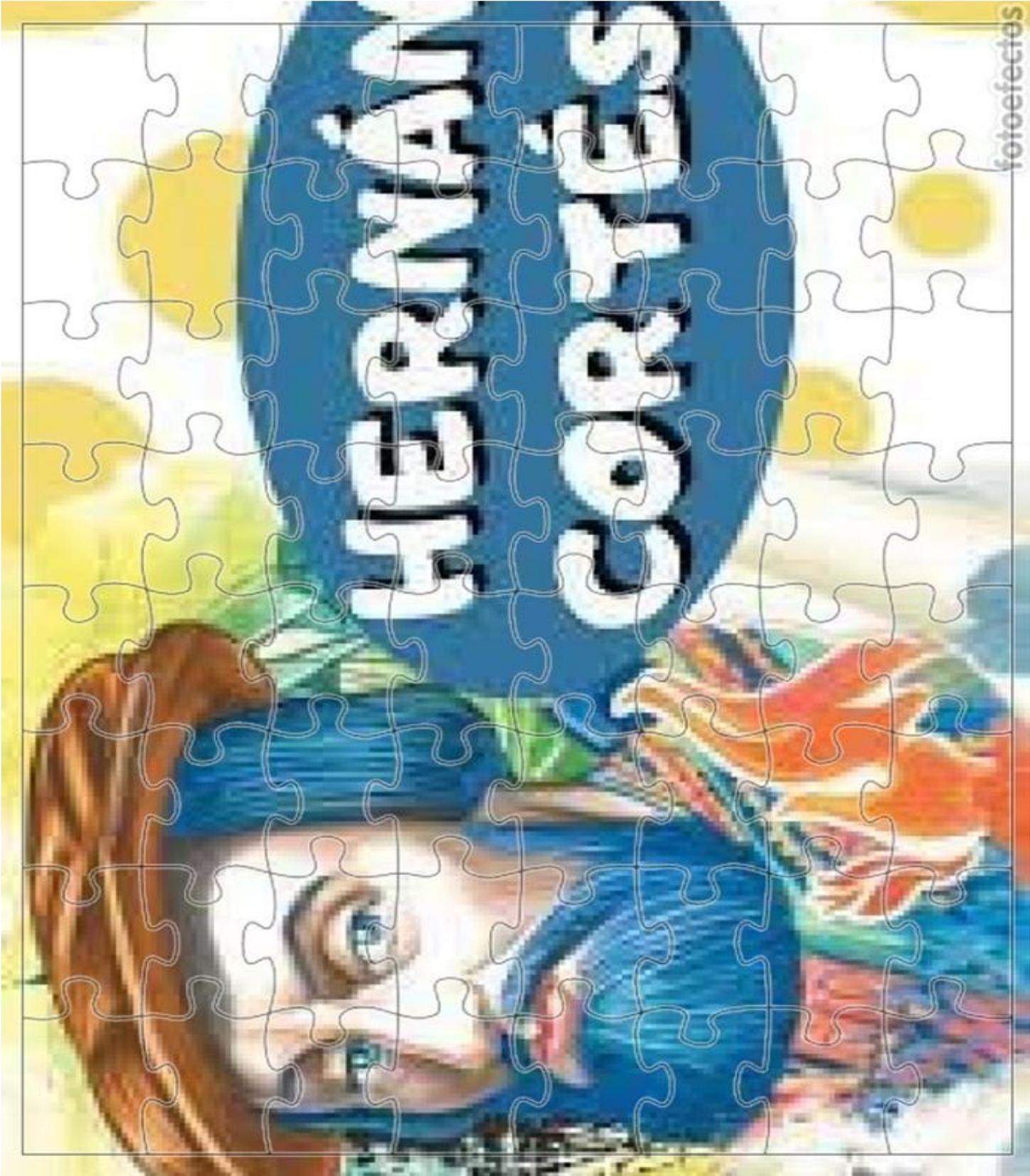
ANEXO 4



ANEXO 5

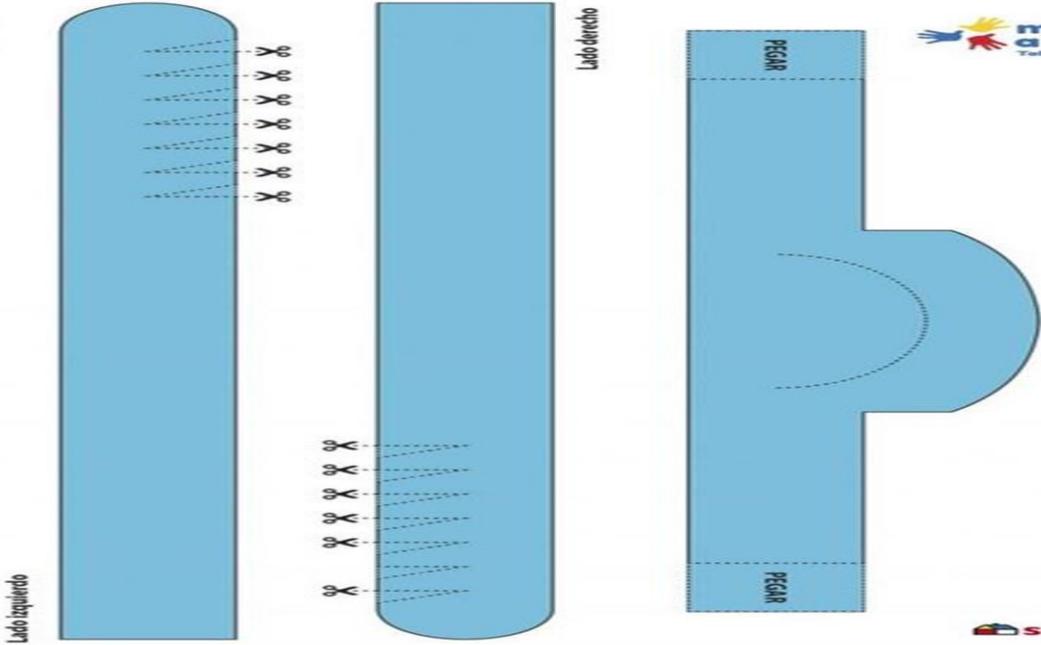


ANEXO 6



ANEXO 7

Material



Mestizaje e intercambio cultural

Una vez iniciado el proceso de colonización, los españoles llevaron a cabo diversas acciones para gobernar las áreas que habían conquistado; una de ellas fue reubicar los pueblos y agruparlos en torno a nuevas aldeas. Así dio inicio el diseño de ciudades caracterizadas por una plaza central, una gran iglesia y calles rectas, tal y como siguen existiendo en los centros históricos de muchas ciudades de nuestro país.

La reubicación de las poblaciones indígenas hizo que muchas familias se integraran con otras que tenían tradiciones y lenguas diferentes, lo que favoreció que surgieran nuevas formas de nombrar las cosas, costumbres, valores e ideas.

La Corona española envió a un grupo de frailes para convertir a los indígenas de los territorios conquistados a la religión católica por medio de la evangelización. Estos religiosos se propusieron transformar las creencias de las culturas originarias, por lo que en cada poblado establecieron un convento con su respectiva iglesia y fomentaron el culto a un determinado santo en cada pueblo; esto contribuyó a generar una nueva identidad y a resaltar el papel central que se le daba a la Iglesia.

Los frailes también se encargaron de la educación de los hijos de las familias indígenas de los estratos altos, enseñándoles a los niños religión, escritura, aritmética y canto, mientras que a las niñas las instruían en otras labores consideradas necesarias para ser buenas esposas y madres cristianas.

Como consecuencia de la nueva organización y la enseñanza, las creencias y formas de vida de los indígenas se transformaron. Aunque sus dioses fueron reemplazados, no todas las creencias indígenas desaparecieron; algunas se integraron con la nueva religión. Un ejemplo de esto que prevalece hasta nuestros días es la celebración del Día de Muertos, que integra creencias indígenas y cristianas sobre la muerte.

A pesar de que había restricciones para viajar de Europa a América, a mediados del siglo xvi la población española había aumentado a 20 000 habitantes.

En las ciudades donde se establecieron construyeron catedrales y edificios de tipo europeo; sin embargo, estas construcciones adquirieron un aspecto propio por los materiales que se utilizaron y, sobre todo, porque fueron hechas por los indígenas.

A mediados del siglo xvi, muchos pobladores españoles hablaban náhuatl u otras lenguas originarias, además muchos nobles indígenas se habían hispanizado. El español que se habla en México es resultado de este proceso de mestizaje cultural, pues tomó muchas palabras de las lenguas originarias; por ejemplo, del náhuatl: chocolate, guajolote, jitomate, chile o metate. Otras palabras se incorporaron de las lenguas que se hablaban en las Antillas y fueron traídas por los españoles, como mamey, barba-coa, canoa o hamaca.

