



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: La implementación de las actividades lúdicas en la enseñanza de la historia
en educación secundaria

AUTOR: Ana Cristina Treviño González

FECHA: 07/26/2024

PALABRAS CLAVE: Lúdico, Herramienta, Enseñanza, Innovar, Actividades

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL**

**BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**

GENERACIÓN

2020



2024

**“LA IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA
HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA”**

INFORME DE PRÁCTICAS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA(O) EN LA ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA**

PRESENTA:

ANA CRISTINA TREVIÑO GONZÁLEZ

ASESOR (A):

DAFNE EUNICE MARTÍNEZ GARCÍA

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2024



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA**

**ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO
RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA
POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

**A quien corresponda.
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito Ana Cristina Treviño González
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

**LA IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales para obtener el
Titulo en Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria
en la generación _____ para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el
electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines
educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras
personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en
atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE
cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se
utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los
párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos
correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en
la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí, S.L.P. a los 4 días del mes de Julio de 2024.

ATENTAMENTE


Ana Cristina Treviño González

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



San Luis Potosí, S.L.P.; a 01 de Julio del 2024

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. **TREVIÑO GONZALEZ ANA CRISTINA**
De la Generación: **2020 - 2024**

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de: Informe de Prácticas Profesionales.

Titulado:

LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciado(a) en ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

ATENTAMENTE COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA



DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCIÓN MIRELES
MEDINA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.
DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTR. GERARDO JAVIER GUEL CABRERA

MTRA. DAFNE EUNICE MARTÍNEZ GARCÍA

Agradecimientos

Primeramente, agradezco a la vida por darme la oportunidad de superación profesional en donde hubo obstáculos, desafíos y dificultades que se presentaron, pero que logre enfrentar y me permitió crecer en forma académica y personal.

A mi familia

A mi madre Ma. Francisca González Rosalino por ser mi ejemplo más grande y mi pilar para poder lograr mis metas, por su amor incondicional, apoyo y sacrificios a lo largo de mi vida, a ella es a quien principalmente dedico este logro. A mis hermanos Juan Francisco Treviño González y Carlos Alberto Treviño González quienes siempre me brindaron apoyo, consejos y miles de sonrisas. A mi fiel mascota, Tachall'a quien fue un apoyo emocional, y por todas aquellas noches de desvelo a mi lado.

A mis amigos

A mis amistades que me acompañaron durante la carrera, en especial a Lucero Aurora Alonso Cabrera quien siempre me ayudo, escucho y me mostro su apoyo incondicional ante cualquier inconveniente, por su amistad sincera y real. A mis amigos de clase, Angel Tovar Villalobos, Víctor Arturo Morales Rivera, Aranza Zarazúa Palomo y Myriam Roció Sierra Lara por los momentos compartidos, el apoyo mutuo y el acompañamiento durante toda la carrera, así mismo a todos mis compañeros de clase, gracias por hacer de esta experiencia algo inolvidable.

A mis maestros

Quiero agradecer profundamente a mi asesora Dafne Eunice Martínez García, por su invaluable guía, consejos y apoyo durante la elaboración de este documento. Agradezco también a todo

mis profesores de la licenciatura de Historia, quienes me proporcionaron las herramientas y conocimientos necesarios a lo largo de mi formación académica.

Finalmente, a todas las personas que directa o indirectamente han contribuido a mi formación, y que hicieron de esta etapa una experiencia maravillosa. A todos ustedes, mi más sincero agradecimiento.

ÍNDICE

I.	INTRODUCCIÓN.....	2
II.	PLAN DE ACCIÓN.....	7
	II.1 Lectura De La Realidad.....	7
	II.1.1 Diagnóstico.....	16
	II.1.2 Análisis y Valoración De La Información	24
	II.2 Descripción Del Problema.....	38
	II.3 Propósitos De La Propuesta Curricular.....	40
	II.4 Propuesta De Intervención.....	41
	II.5 Fundamentación	46
	II.6 Argumentos Teóricos	48
III.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE MEJORA.....	56
	III.1 Resultados y Análisis	87
IV.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	96
V.	REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	101
VI.	ANEXOS.....	104

I. Introducción

Las actividades lúdicas, en la actualidad, han tomado un papel relevante en la educación, pues han sido una herramienta que permiten innovar en la enseñanza y aprendizaje de los alumnos. La lúdica es un medio con el cual se permite el acompañar estos procesos y en donde se involucra a los alumnos a través de acciones significativas guiadas por el docente.

En la educación secundaria, involucrar actividades lúdicas en el aprendizaje y enseñanza es de suma importancia, ya que por este medio no solo se innova, sino que también se involucra a los alumnos y se concibe una nueva perspectiva permitiendo crear interés en el propio aprendizaje de los estudiantes, de manera que las actividades tradicionales como: cuestionarios, sopas de letras, crucigramas, entre otros, tienden a volverse repetitivas y no fomentan el interés.

La lúdica en la educación secundaria, no suele ser aplicada recurrentemente debido a que el nivel se enfoca en una educación tradicional, en la cual el alumno es una figura obediente y pasiva que acata indicaciones, y por ende se suelen aplicar las actividades tradicionales como cuestionarios o resúmenes, las cuales se vuelven tediosas para los alumnos; la aplicación dentro de la enseñanza y aprendizaje no solo permite que los estudiantes adquieran conocimiento y expresen sus ideas, sino también los incorpora en su propia formación y así mismo, da una visión diferente al aprendizaje por medio de la esta. La implementación de la lúdica en el aula permite el desarrollo del interés de los alumnos en la clase, debido a que permite aplicar actividades nuevas para los alumnos, así como la adquisición de conocimientos que apoyaran la formación del pensamiento individual.

En este informe se plasma el implemento de las actividades lúdicas en la materia de Historia permitiendo un enfoque formativo y reflexivo de mi práctica profesional realizada en la

escuela secundaria “Vicente Rivera Hernández” ubicada en Av. Salk, colonia Progreso, en el ciclo escolar 2023-2024, con el grupo 3 “D” conformado por 43 alumnos.

La elaboración de este documento me permitió obtener un análisis enfocado al trabajo académico, es decir, se plasmarán los conocimientos adquiridos durante mi formación docente, así como también el crecimiento que he obtenido.

Este documento parte desde una problemática específica de acuerdo con los propósitos y competencias a abordar, esta surge a partir de las actividades tradicionales las cuales se han vuelto poco innovadoras y funcionales tanto para los alumnos como para el docente, por lo tanto, se busca implementar las actividades lúdicas que den un enfoque diferente a la enseñanza y aprendizaje. De acuerdo con esto, se permite a los alumnos fortalecer habilidades como el pensamiento crítico, creatividad, comunicación, y conocimientos.

En la educación, el papel principal del docente es guiar a los alumnos en su aprendizaje y por ello se busca aplicar actividades que permitan una mayor comprensión de los conocimientos, pero en ocasiones se suele caer en las “actividades tradicionales”, en donde el alumno no se le involucra en su propio aprendizaje. La lúdica como estrategia le brinda al docente no solo un mejor ambiente de trabajo, sino también es un medio por el cual el alumno puede conocer, socializar, interesarse, y ser partícipe de su aprendizaje.

El título del presente informe “La implementación de actividades lúdicas en la enseñanza de la Historia en educación secundaria”, surge a partir de mi observación durante las jornadas de práctica docente en donde las actividades que se suelen usar en la enseñanza y aprendizaje de la Historia, como el resumen, preguntas, crucigramas, se han vuelto repetitivas y tradicionales, dando como resultado la pérdida del interés hacia la materia, y así mismo creando una perspectiva poco

entusiasta hacia esta y su aprendizaje. Es por ello que la lúdica permite innovar en las actividades y la participación de los alumnos en las mismas, puesto que permitirán obtener un nuevo enfoque en la asignatura de Historia.

De acuerdo con lo anterior, el objetivo principal de este documento es: Fortalecer las competencias de perfil de egreso plan 2018 al elaborar una propuesta de intervención curricular para mejorar mi servicio docente utilizando la implementación de las actividades lúdicas en la enseñanza de la Historia como estrategia de aprendizaje en un grupo de tercer año en el nivel secundaria.

Con base a lo anterior los propósitos del informe son los siguientes:

Propósito general: Implementar actividades lúdicas que permitan innovar en la enseñanza de la Historia, y que involucre a los alumnos activamente en las actividades que fomenten el aprendizaje.

Propósitos específicos:

- Diseñar actividades lúdicas que favorezcan en la enseñanza y aprendizaje de la Historia.
- Implementar actividades innovadoras que permitan involucrar a los alumnos en su aprendizaje a través de la lúdica.
- Potenciar el aprendizaje a través de la participación activa del alumnado.

Con relación a lo anterior, las competencias que se evidenciarán en este informe son las siguientes:

Competencia genérica: Solución de problemas y toma decisiones utilizando el pensamiento crítico y creativo.

Competencias profesionales: Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica. Evalúa el aprendizaje de sus alumnos mediante la aplicación de distintas teorías, métodos e instrumentos considerando las áreas, campos y ámbitos de conocimiento, así como los saberes correspondientes al grado y nivel educativo.

El punto principal por trabajar en este documento es la implementación de la lúdica, debido a que en la materia de Historia la enseñanza y aprendizaje, las actividades tienen un papel fundamental en las clases, pero específicamente en la asignatura de Historia dichas actividades se han vuelto poco innovadoras o repetitivas por lo cual son tomadas por los alumnos como “aburridas o tradicionales” dando pie al poco interés a la asignatura en general. Es por ello que se busca crear actividades en donde no solo se involucre a los alumnos, sino que también permitan mantener el interés de los estudiantes.

Es por ello que el presente documento tiene la siguiente estructura: Plan de acción que consta de un diagnóstico, su evaluación e identificación del grupo; Análisis y valoración de la información, es decir las técnicas e instrumentos para recopilar información; Focalización del problema, se plasma el impacto de este; Propósitos, el diseño de este y que se pretende realizar en conjunto con el tema; Propuesta de intervención el cual hace referencia al diseño de las actividades de intervención; Fundamentación en donde se plasma aspectos teóricos y metodológicos; Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora, en donde se plasma las actividades llevadas a cabo, descripción de lo sucedido, materiales, etcétera; y las Conclusiones, Referencias y Anexos, en donde se plasman las fuentes consultadas.

Para finalizar, se han planteado los principales factores que integran el presente documento, mismo que me puede orientar a identificar áreas de mejora en beneficio a los alumnos, llevándome

a plantearme las siguientes preguntas: ¿De qué forma las actividades lúdicas pueden fortalecer la enseñanza en los alumnos de secundaria?, ¿La lúdica puede ser una estrategia que permita a los alumnos involucrarse en su propio aprendizaje?

Dentro de la educación se ha buscado mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, es por ello que se ha optado por implementar métodos y estrategias con las cuales se incluya a los estudiantes y sean partícipes de su propio aprendizaje. De acuerdo con la lúdica como estrategia favorece estos procesos e incluye al alumno siendo este el centro, es por ello que busco implementar y diseñar actividades lúdicas, ya que esta es un facilitador que permite dar un nuevo enfoque a la educación y formación de los alumnos en donde se fortalezca la preparación e interés por la materia de historia creando así mismo un ambiente en donde el alumno se desenvuelva y exprese.

I. Plan de Acción

2.1 Lectura de la realidad:

La intervención docente se realizó en la secundaria “Vicente Rivera Hernández”, la cual se encuentra en el estado de San Luis Potosí. De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2022) el estado se encuentra delimitado al Norte con los estados de Nuevo León, Tamaulipas y Zacatecas; al Sur con los estados de Guanajuato, Hidalgo y Querétaro; al Este con los estados de Tamaulipas y Veracruz; al Oeste con el estado de Zacatecas.

El estado de San Luis Potosí se localiza en la parte centro-oriente de la República Mexicana, a 363 km al norte-noroeste de la Ciudad de México. Cuenta con una altitud media sobre el nivel del mar de 1 860 m.

El clima del estado es seco y semiseco, se caracteriza por su baja precipitación y variación de temperatura, que propicia un alto índice de aridez. En cuanto a la flora predominan los matorrales que se distribuyen en la mayor parte del centro, norte y oeste de la entidad; los bosques de encino y coníferas se localizan en las partes altas del centro y oriente; los pastizales se ubican en el oeste y en la porción este, en lo que corresponde a la región huasteca. Las selvas secas y subhúmedas limitan con las zonas agrícolas. La fauna consiste en el matorral: tortuga, víbora de cascabel, halcón, calandria, liebre, gato montés, tlacuache, tejón y zorrillo. En la selva húmeda: iguana, jabalí, tepezcuintle, zorra, rana arborícola y salamandra. En los bosques de coníferas y encinos: cacomixtle, ardilla voladora, cotorra serrana. Animales en peligro de extinción: perrito de la pradera, águila, armadillo, venado y tigrillo.

El estado de San Luis Potosí, de acuerdo con el Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal (2019), se fundó el 03 de noviembre de 1519, en dicho año se descubrieron

depósitos de oro y plata, con lo que dio inicio al desarrollo metalúrgico y asentamientos mineros en la actual capital del estado. El nombre fue establecido en honor a Luis IX de Francia, y "Potosí" porque se comparó con las minas de plata en la actual Bolivia.

La identidad histórico-cultural del estado está compuesta por la fusión de las costumbres y tradiciones precolombinas y aquellas introducidas por los españoles. De acuerdo con los españoles, difundieron la religión católica la cual es más arraigada en el estado. La gastronomía de San Luis Potosí es parte importante de su cultura, mezcla de elementos de tradición indígena y española. Entre las fiestas, éstas son patronales religiosas en las cuales se hace presente la música y la danza.

De acuerdo con la clasificación del Instituto Nacional de Lenguas Indígenas, las principales lenguas habladas en el estado de San Luis Potosí son el Náhuatl, el Huasteco y el Pame. En cuanto a las ocupaciones principales que concentran mayor número de trabajadores fueron Empleados de Ventas, Despachadores y Dependientes en Comercio, Comerciantes en Establecimientos y Trabajadores de Apoyo en Actividades Agrícolas.

En el contexto externo de la institución se encuentran casas que son habitadas actualmente, enfrente hay un centro de educación que es la escuela primaria "Jesús M. Isaías Reyes". En esta zona, también es predominante el comercio local, puesto que existe a los alrededores locales de comida, tienda de abarrotes, papelerías, florerías, y farmacias. Esto debido a que la zona en la cual se encuentra ubicada la institución es una avenida que se está en constante tránsito. Conocer el contexto en el cual se ubica la institución es fundamental, ya que proporciona a mi práctica docente, información para comprender y abordar los problemas que la institución puede enfrentar y/o afectar en la enseñanza de los alumnos.

La secundaria “Vicente Rivera Hernández” (Clave: 24DES0027G) se encuentra ubicado en Av. Salk, Progreso 78370 San Luis Potosí, S.L.P. En una institución la cual cuenta con una organización completa en horarios de 7:30 a 13: 40 pm en el turno matutino.

Croquis de ubicación de la secundaria.

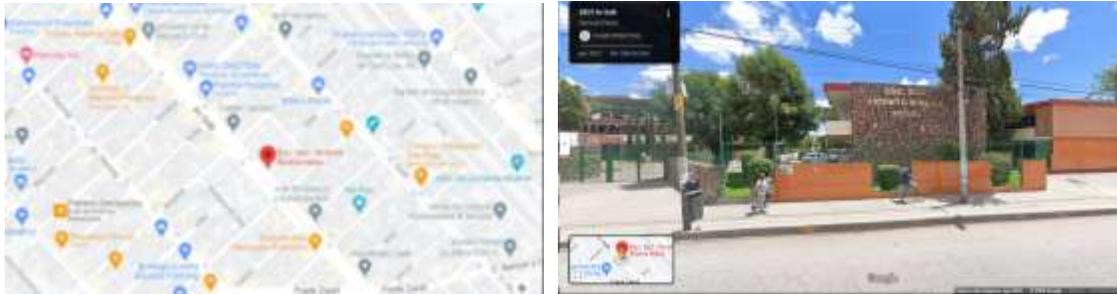


Figura 1. De la Secundaria “Vicente Rivera Hernández desde Google Maps. Fuente: Google Maps, agosto 2022.

El plantel cuenta con espacios amplios y acordes a la población dentro de esta; dirección, dos laboratorios, una biblioteca, talleres, 18 aulas (seis de cada grado), dos canchas, dos sanitarios para niños y niñas, y sala de maestros Al identificar la conformación de la institución permite conocer los espacios adecuados para llevar a cabo actividades que necesiten espacios abiertos, o el uso de alguno otro como la biblioteca.

La secundaria “Vicente Rivera Hernández” es una institución de organización completa, puesto que se tiene un docente para cada asignatura: Español, Matemáticas, Ciencias, Geografía de México y del Mundo, Formación Cívica y ética, Tutoría, Tecnología, Asignatura Estatal, Artes (Artes visuales, Danza, Música), y Segunda lengua, así como también asistentes de servicios los cuales son tres y se encargan de la limpieza de la institución y el mantenimiento del inmobiliario.

El plantel se encuentra delimitado por bardas y barandales, los espacios y baños están en constante mantenimiento. En cuanto al mobiliario este se encuentra dañado, pero se le da

sostenimiento, como lo son los mesabancos y los pizarrones, a pesar de esto este tipo de mobiliario ya se encuentra deteriorado.

Distribución de la secundaria.



Figura 2. Áreas en que esta dividido la Secundaria. Autor: Ana Cristina Treviño González

En cuanto a los grupos, se cuenta con un total de 18, distribuidos en primero, segundo y tercer grado. Cada aula tiene un aproximado entre 44 a 47 alumnos que se sitúa en las edades de entre 11 a 15 años de edad.

Para analizar el contexto interno de la institución, se abordaron las dimensiones que establece Cecilia Fierro, 1999:

Dimensión Institucional

En esta dimensión se establece la organización que tiene la institución que implica a los docentes, alumnado y personal de esta, que influyen en las prácticas de enseñanza y que permite identificar la comunidad escolar.

“La dimensión institucional reconoce, en suma, que las decisiones y prácticas de cada maestro están tamizadas por experiencia de pertenencia institucional. A su vez, la escuela ofrece las coordenadas materiales, normativas y profesionales del puesto de trabajo, frente a los cuales cada maestro toma decisiones como individuo” (Fierro, 1999, pág. 76).

De acuerdo con la escuela “Vicente Rivera Hernández”, cada actor educativo tiene un papel en el centro educativo, como lo son los intendentes, docentes, administrativos, subdirectora y director. Años anteriores se les proporcionaba a los docentes un calendario con las fechas establecidas de clases, suspensiones o eventos (los cuales casi no suelen hacer), actualmente en el ciclo escolar 2023-2024 no se proporcionó un calendario que les permita conocer a los docentes la gestión de la comunidad escolar.

Esta dimensión se refleja en mi práctica docente, ya que es necesario identificar a la comunidad y su organización escolar para mejorar el desarrollo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En el caso del calendario escolar este puede representar un problema, ya que al no haber uno puede interrumpir las sesiones debido a que en caso de actividades y suspensiones no se suele avisar con anticipación, pero ahí es donde entra la adaptabilidad del docente y sus planeaciones.

Dimensión Social

“El trabajo docente destina su tarea como agente educativo en diversos sectores sociales, en un contexto histórico, político, geográfico, cultural, las cuales influyen en el quehacer docente y su desempeño” (Fierro, 1999, p. 02). En la institución los docentes basan su tarea no solo como agentes de enseñanza sino también como tutores de grupos, dentro del cual sus tareas abordan aspectos culturales como los actos cívicos dentro de la escuela y seguimiento de su proceso de aprendizaje y desempeño académico.

De acuerdo con mi práctica docente, esta dimensión se ve reflejada en mi tarea enfocada al proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos en donde no solo el trabajo educativo se limita a impartir clase, sino también dar apoyo a los alumnos y colaborar con otros docentes para lograr proyectos en base a los alumnos. Esto se ha visto más reflejado actualmente debido al nuevo modelo educativo “Nueva Escuela Mexicana”.

Dimensión Interpersonal

En el centro educativo las relaciones de los actores educativos son aquellas que influyen en el clima escolar y esta recae en el docente. “La función del maestro como profesional que trabaja en una institución esta cimentada sobre las bases de relaciones entre las personas que participan en el proceso educativo: alumnos, maestros, directores y padres y madres de familia” (Fierro, 1999, pág. 91)

En la institución, esta dimensión recae en la comunicación que se establece por parte de los actores de la institución se enfoca más en los directivos, docentes y padres o madres de familia, esto principalmente a la conducta y calificaciones de los alumnos, esto con el fin de un mejor desarrollo para los alumnos en su proceso de aprendizaje.

Mi quehacer como docente en esta dimensión se plasma en la relación con los alumnos y con la docente titular, quien es la maestra encargada de los grupos y que tiene una relación directa con los directivos y padres de familia.

Dimensión Valorar

La práctica docente conlleva un conjunto de valores, los cuales cada docente manifiesta en relación con el conocimiento o sus maneras de guiar las situaciones de enseñanza, constituyendo una experiencia formativa.

“El trabajo del maestro se dirige explícitamente a la formación de personas. Como toda actividad educativa, esta esencialmente referida a una dimensión ética. La práctica de cada maestra cuenta de sus creencias, ideas, referentes teóricos y valores personales, que se expresan en sus preferencias conscientes e inconscientes, en sus actitudes y sus juicios de valor. Todo esto imprime una orientación estable a su actuación cotidiana, la cual demanda continuamente hacer frente a situaciones diversas y tomar decisiones” (Fierro, 1999, pág. 141).

Los valores en el plantel que principalmente establecen y practican son el respeto y tolerancia, esto de acuerdo con la problemática social que se ha planteado por parte de la institución la cual es la violencia, que se abordará más adelante conforme el documento. Así mismo los docentes fomentan más valores de acuerdo con las situaciones que surgen en los grupos.

Esta dimensión se refleja en mi práctica ya que implementó no solo los valores ya mencionados anteriormente sino también agregó la inclusión, esto por medio de las actividades y en la manera de dirigirme con los alumnos, con el fin de obtener una convivencia sana entre los alumnos.

Dimensión Personal

La dimensión personal en la práctica docente se enfoca en identificar el quehacer docente, en donde se plasman las cualidades, ideales y proyectos para fortalecer la labor docente en base a experiencias profesionales.

“En la docencia la persona del maestro como “individuo” es una referencia fundamental. Es la forma en que se enlaza su historia personal con su trayectoria profesional, su vida cotidiana con su trabajo en la escuela: quien es mas allá del salón de clases, que representa su trabajo en su vida privada y de qué manera se manifiesta en el aula” (Fierro, 1999, pág. 67).

Esta dimensión, desde mi observación no se ve reflejada dentro de la docencia esto debido a que los docentes se enfocan en cumplir con su asignatura, el proceso de enseñanza y aprendizaje y así mismo con la colaboración hacia la problemática social, y no suelen compartir esta dimensión de manera explícita ya que también existen problemáticas laborales entre los actores educativos dentro de la institución.

Dentro de mi práctica docente esta dimensión se refleja desde la búsqueda de la mejora de mi desarrollo y crecimiento personal como profesional, con el cual se puede plasmar un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con mi experiencia dentro de la educación que beneficie a mis alumnos.

Dimensión Didáctica

Dentro del proceso educativo esta dimensión juega un papel fundamental para crear experiencias de aprendizaje significativas, efectivas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes. “La dimensión didáctica hace referencia al papel del maestro como agente que orienta y guía, a través de los procesos de enseñanza, la interacción de los alumnos con el saber colectivo culturalmente organizado, para que construyan su propio conocimiento” (Fierro, 1999, pág. 121).

De acuerdo con el material del que se dispone dentro de la institución, esté va de acuerdo con cada docente, y no se hace mucho uso del material didáctico, se limita a presentaciones o videos. En cuanto a los recursos tecnológicos, las aulas cuentan con pantallas, pero cada docente debe llevar su computadora si se desea proyectar algo y así mismo los cables que se necesiten.

Considero que la dimensión didáctica es de interés para mi tema “La implementación de actividades lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de la Historia en educación secundaria”, ya que, de acuerdo con Cecilia Fierro, se centra en el docente y los procesos que utiliza para la interacción con los estudiantes para su propio saber y aprendizaje, esto de acuerdo a actividades que permitan involucrar a los alumnos como: juegos, obras de teatro, caracterización, entre otros que permitan al alumnado adquirir un aprendizaje y disfrutar del proceso.

Conocer el contexto en el cual se encuentra la institución escolar permite identificar aspectos que afecten directamente su funcionamiento, y de esta manera contribuir como actores educativos a la institución para satisfacer las necesidades específicas que influyen en el aprendizaje de los alumnos.

2.1.1 Diagnóstico:

El diagnóstico en el contexto educativo se refiere a la evaluación y análisis de los conocimientos, habilidades y capacidades de los alumnos, existen diversas definiciones de este:

“El Diagnóstico en Educación constituye un proceso de investigación que comparte las mismas garantías científicas y aquellas características que le permiten mantener una correspondencia con las propias de la investigación general educativa. Ello permite conceptualizar el proceso diagnóstico como un método de investigación que pretende llegar al conocimiento de una situación dinámica y compleja con el fin de actuar sobre la misma” (Marí Mollá, 2007, Pág. 613).

Este es una herramienta esencial que permite comprender e identificar el punto de partida de los estudiantes e identificar sus fortalezas y debilidades, así mismo proporciona información clave para diseñar estrategias de enseñanza acorde a las necesidades de los alumnos. De acuerdo con la Nueva Escuela Mexicana:

“El diagnóstico debe brindar información de las necesidades educativas, las principales problemáticas y causas que afectan el aprendizaje de los alumnos que ayuden a establecer las prioridades a atender; asimismo describe los resultados de aprendizaje de los alumnos” (Subsecretaría de Educación Básica, 2023, Pág. 3).

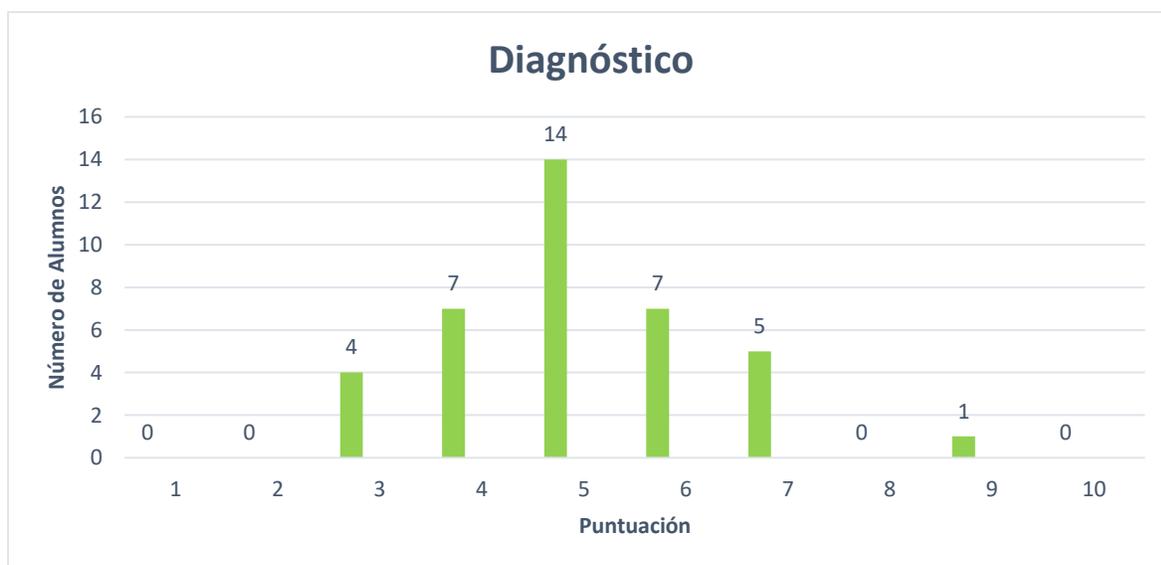
El diagnóstico, de acuerdo con las definiciones antes mencionadas, se puede establecer como un proceso colaborativo entre docentes y estudiantes que implica la exploración y comprensión de los aspectos cognitivos, actitudinales y aptitudinales de un grupo y de cada alumno en particular. Este proceso se basa en principios de investigación científica y busca adquirir un

conocimiento profundo de una situación educativa dinámica y compleja para orientar y mejorar la calidad de la educación.

El diagnóstico, no solo es una herramienta que permite recopilar información con base en los aspectos cognitivos, sino también a identificar conocimientos, fortalezas, intereses, estilos de aprendizaje, entre otros, con lo cual permitirá al docente mejorar la planificación de las sesiones, así como cómo adaptar las necesidades de los estudiantes para la mejorar de la calidad de la enseñanza. Además, de identificar las necesidades y proporcionar información clave sobre los estudiantes, la comunidad, los recursos y las tendencias que influyen en el aprendizaje de los alumnos.

A continuación, con base en lo anterior se realizó un diagnóstico de conocimientos el cual fue aplicado a los alumnos de tercer año grupo “D”, enfocado a la asignatura de Historia Universal y se obtuvieron los siguientes resultados, los cuales están plasmados en la siguiente gráfica.

Gráfica general de resultados del diagnóstico



Resultados del diagnóstico de Historia Universal. Autor: Ana Cristina Treviño González

De acuerdo con la gráfica presentada contiene la puntuación general que obtuvieron los alumnos en el diagnóstico (Anexo A) en donde se establecieron preguntas acordes a la materia, en este se puede observar que solo un alumno logró obtener un 9 de puntuación, 12 de los alumnos tuvieron una puntuación aprobatoria, en cuanto al resto, 25 alumnos tuvieron una puntuación de 5 o menos, lo cual me permite identificar que existe un área de oportunidad en cuanto a los contenidos de la asignatura de Historia, pero para esto será analizada cada pregunta a profundidad en el apartado Análisis y Valoración de la Información, esto con la intención de identificar que es lo que los alumnos logran identificar de los contenidos y abordarlos en la propuesta de mejora esto desde el diagnóstico.

Como se mencionó anteriormente el diagnóstico ha sido una herramienta fundamental en la educación, de acuerdo con Marí Mollá el diagnóstico es:

“Un proceso de investigación que comparte las mismas garantías científicas y aquellas características que le permiten mantener una correspondencia con las propias de la investigación general educativa. Ello permite conceptuar el proceso de diagnóstico como un método de investigación que pretende llegar al conocimiento de una situación dinámica y compleja con el fin de actuar sobre la misma” (Mari Mollá, 2007, pág. 613).

En la práctica docente no solo es importante realizar un diagnóstico inicial que nos permita partir acorde a los conocimientos de los alumnos y a nuestros propósitos. También es necesario identificar al grupo, para partir de los datos y crear actividades de interés y aptas tanto para los contenidos como para los alumnos.

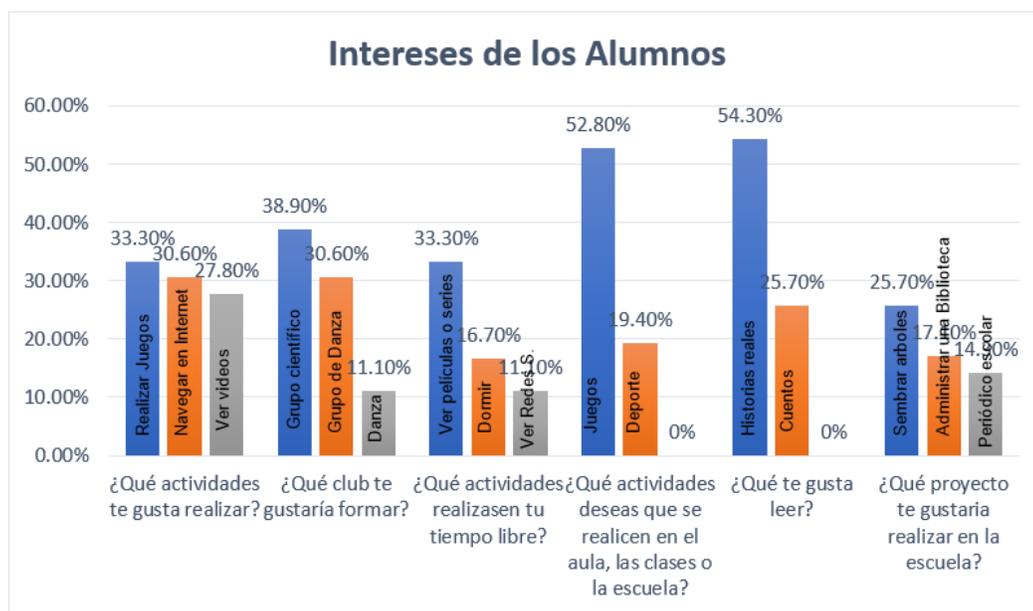
Por lo tanto, como apoyo se recopiló los estilos de aprendizaje y las estrategias que los alumnos conocen o les gustaría trabajar en la clase, esto me brindara información pertinente para

conocer no solo la manera en que los estudiantes trabajan sino también en adaptar las actividades que permitan obtener un aprendizaje y poder involucrar a los alumnos en su propia adquisición de conocimientos.

El grupo de 3° “D” está conformado por un total de 43 alumnos, del cual 27 son niñas y 26 niños. En relación con los intereses de los alumnos, se aplicó una encuesta general de intereses en estudiantes de secundaria (CIFE, 2022) de manera escrita (la cual fue contestada por 36 alumnos de 43), con esta se obtuvo información con base en el grupo (Anexo B).

De acuerdo con los gustos e interés de los alumnos, los que más predominan es realizar juegos, navegar en internet, ver videos, el deporte, la danza, ver películas o series, ver redes sociales, los juegos y leer.

Gráfica de resultados de intereses

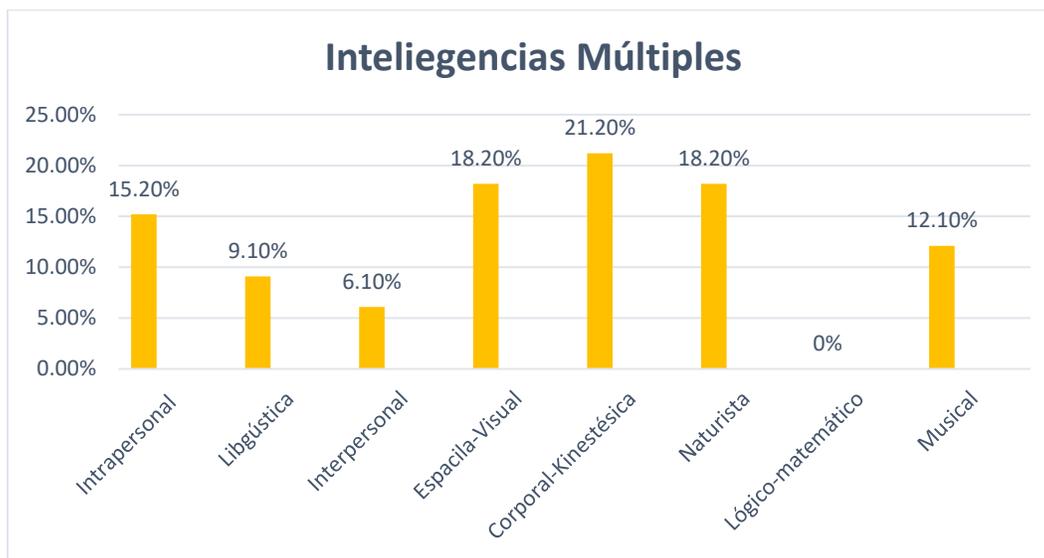


Resultados de la Encuesta General de Intereses para Alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño

González

Así mismo se aplicó una prueba de Inteligencias múltiples, por la docente Titular. Con base en la prueba, en el grupo predomina el estilo Corporal-kinestésico, lo cual favorece al tema.

Gráfica de inteligencias múltiples



Resultados de la prueba de Inteligencias múltiples para Alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño González

La aplicación del diagnóstico de conocimientos, en la realización de este documento, me permite identificar el nivel de conocimientos previos sobre la asignatura de Historia Universal en el cual los estudiantes se encuentran, esto me sirve como punto de partida ya que por medio de los resultados obtenidos me permitirá adaptar la enseñanza y diseñar actividades lúdicas adecuadas al grupo. Además, identificar los intereses y estilos de aprendizaje de los alumnos sirve de apoyo, en la enseñanza y aprendizaje por medio de la lúdica, esto debido a que me favorecen los resultados y por medio de estos implementar actividades acordes con los temas de historia y de su interés que se presentan en el grupo, y con lo cual se pueda involucrar a los estudiantes de manera efectiva, ya sea a través de juegos de roles, simulaciones, juegos de mesa, entre otros.

En la Nueva Escuela Mexicana (NEM), el diagnóstico debe ser integral y centrado en los alumnos en sus intereses y necesidades, este brindara información de las necesidades educativas, principales problemáticas y causas que afectan el aprendizaje de los estudiantes. (Subsecretaría de Educación Básica, 2019).

La importancia de aplicar un diagnóstico permite identificar, encaminar los propósitos y competencias, así como también ayudar y guiar a los alumnos en su aprendizaje aplicando actividades de interés y que así mismo fomentan conocimientos en los alumnos.

En la Nueva Escuela Mexicana (NEM) el diagnóstico debe brindar información de las necesidades educativas, las principales problemáticas y causas que afectan el aprendizaje de las niñas y niños (NNA) que ayuden a establecer las prioridades a atender; asimismo describe los resultados de aprendizaje de los alumnos (Subsecretaria de Educación Básica, 2019).

De acuerdo con la NEM, los componentes son:

1. Diagnóstico de la Escuela (Integral centrado en las NNA)
2. Objetivos
3. Metas
4. Planeación de acciones
5. Seguimiento y evaluación.
6. Comunicación de avances y resultados.

Mi tema “La implementación de actividades lúdicas en la enseñanza de la historia en educación secundaria” atiende los Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA), los cuales de acuerdo con la NEM “son un conjunto estrategias por el cual se busca el que los niños y niñas se apropien de conocimientos que les permitan comprender el mundo que les rodea” (SEP, 2011).

Los PDA componen la maya curricular del tercer grado en secundaria de forma transversal, esto debido a que en la NEM se trabaja por campos formativos, en este caso Ética, Naturalezas y Sociedades, ya que la asignatura de Historia Universal pertenece a este campo y el cual se verá reflejado más adelante en el presente documento.

De acuerdo con la SEP (2022), los campos formativos permiten integrar saberes y conocimientos de distintas disciplinas y visiones para acercarse a la realidad que se desea estudiar. En el caso del campo de Ética, Naturalezas y Sociedades:

“Favorece la relación del ser humano con la sociedad y la naturaleza desde una mirada crítica sobre los procesos sociales, políticos, naturales y culturales; ofrece experiencias de aprendizaje que posibilita la construcción de una ciudadanía ética, responsable, participativa, comunitaria y democrática” (SEP, 2022).

En la NEM también se establecen 7 ejes articuladores (Inclusión; Interculturalidad crítica; Igualdad de género; Pensamiento crítico; Vida saludable; Artes y experiencias estéticas; Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura), los cuales contribuyen al desarrollo de capacidades sociales para la construcción de una mejor comunidad en base a principios. Los ejes articuladores

“Constituyen un componente que permite desarrollar el currículo desde una perspectiva ética para aprender y enseñar en, desde y para la comunidad. Ayudan a mirar, desde diferentes perspectivas, las situaciones o problemas de nuestra realidad para evitar generar, profundizar o acrecentar las condiciones de desigualdad y exclusión basadas en el género, la condición física, sociocultural, económica o de otro tipo” (SEP, 2022).

A continuación, se presenta la siguiente tabla explicando lo anterior:

Tabla 1. NEM: PDA, Campo formativo y Ejes articuladores.

PDA (Procesos de desarrollo de Aprendizaje)	CAMPO FORMATIVO	EJES ARTICULADORES
<p>El PDA que se tomó en cuenta para trabajar se enfoca al tema del islam:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprender los aspectos fundamentales del islam, incluyendo su nacimiento, expansión, estructura política, económica, cultural y religión, para promover la comprensión intercultural. 	<p>De acuerdo con la materia de Historia, el campo formativo al que pertenece es Ética, Naturaleza y Sociedades.</p>	<p>En cuanto a los ejes articuladores que se relacionan y abordarán en mayor medida será la Interculturalidad crítica, Pensamiento crítico, Artes y experiencias estéticas, y Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura, también se abordarán, pero en menor medida los ejes de Inclusión e Igualdad de género.</p>
<p>De acuerdo con los PDA, el campo formativo y los ejes articuladores serán atendidos por medio de planeaciones didácticas, y establecidos por medio de la lúdica, lo cual favorecerá el proceso de enseñanza.</p>		

Tabla 1. Información rescatada de la secretaría de Educación Pública (2022). Autor: Ana

Cristina Treviño González

2.1.2 Análisis y Valoración de la Información.

El uso de instrumentos y técnicas en la elaboración de este documento me brinda información relevante de acuerdo con los alumnos, esto a través de la recopilación de los datos de manera sistemática, lo cual me permite establecer un mejor plan de clases acorde al grupo y sus características, y la lúdica.

De acuerdo con los instrumentos de investigación, “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 estos” (Tamayo y Tamayo, 2007). Para la obtención de información en base al grupo, se hizo uso de:

- Examen diagnóstico (Con la finalidad de identificar los conocimientos generales de los alumnos de acuerdo con el grado, Anexo A).
- Encuesta de general de intereses para alumnos. (Con la finalidad de conocer a los alumnos, Anexo B).
- Test de Inteligencias múltiples (Anexo C).

“Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información. Son ejemplos de técnicas, la observación, la encuesta, el análisis documental, análisis de contenido” (Arias, 2012). Las técnicas de las cuales hice uso fue la aplicación de entrevistas, las cuales me sirven de apoyo para recopilar información e identificar y conocer al grupo de estudio.

- Recolección de datos por medio de gráficas en base a los intereses, inteligencias múltiples y conocimientos (Anexo A, B y C).

Una vez establecido lo anterior, a continuación, se analizará el examen diagnóstico establecido para la identificación de los conocimientos de los alumnos:

Campo formativo: Ética, Naturaleza y Sociedades. Asignatura: Historia.

La aplicación del examen diagnóstico se realizó a los alumnos de 3º “D”, durante la jornada de práctica docente del 13 de noviembre al 01 de diciembre del 2023, esté enfocada a Historia Universal y la cual consistió en 10 preguntas relacionadas a contenidos de la asignatura en el grado de tercer año.

A continuación, se presentan las preguntas establecidas en el examen diagnóstico:

Tabla 2. Examen diagnóstico.

PREGUNTA	RESPUESTA	TEMA
Periodo que comenzó hace más de tres millones de años y que abarca desde el origen del ser humano hasta la migración de América.	Prehistoria	Prehistoria
Se denomina así al periodo entre dos épocas de la historia de Europa: la antigüedad y la edad moderna.	Edad Media	Edad Media
¿Cuándo se considera que inició la edad media?	Siglo V d.C. con la caída del Imperio Romano	Edad Media

Forma de gobierno conformada por señores, vasallos y monarquías que surgieron en el siglo X y alcanzó su apogeo a finales del XII.	Feudalismo	Edad Media
Fue la ciudad más grande y poblada de Europa durante la Edad Media.	Constantinopla	Imperio Bizantino
Fue una consecuencia de la caída de Constantinopla.	Se estableció un bloque de comercio entre Europa y oriente	Constantinopla
¿Quién fue el líder militar que dirigió las fuerzas aliadas durante la Segunda Guerra Mundial?	Adolf Hitler	Segunda Guerra Mundial
¿Cuál era el sistema político y social de la antigua Grecia, donde los ciudadanos participaban en la toma de decisiones?	Democracia	Grecia
La Revolución Francesa ocurrió en el siglo XVIII y llevó al fin de la monarquía absoluta en Francia.	Verdadero	Revolución Francesa
El Imperio Romano fue conocido por sus grandes avances en arquitectura, como el Coliseo y el Arco de Triunfo.	Verdadero	Imperio Romano
El islam es una religión, nacida en el siglo VII, abrahámica monoteísta que se basa en la creencia en un único Dios.	Verdadero	El islam

Tabla 2. Preguntas establecidas en el examen diagnóstico. Autor: Ana Cristina Treviño

González.

Debido a la NEM, los contenidos cambiaron en los grados y por lo tanto tercer grado está enfocado a Historia Universal, asignatura que los estudiantes cursaron en primer grado antes de entrar en vigor el modelo educativo.

A continuación, se describen los resultados cuantitativos del grupo, cabe destacar que de 43 alumnos solo respondieron 38. Como se mencionó anteriormente el diagnóstico consta de 11 preguntas enfocadas a Historia Universal, el cual se aplicó y se identificó de acuerdo con los aciertos que solo 13 estudiantes obtuvieron una calificación aprobatoria, es decir alcanzando una puntuación de 6 o más, en cuanto al resto, 25 del grupo obtuvieron una puntuación reprobatoria de 5 o menos,

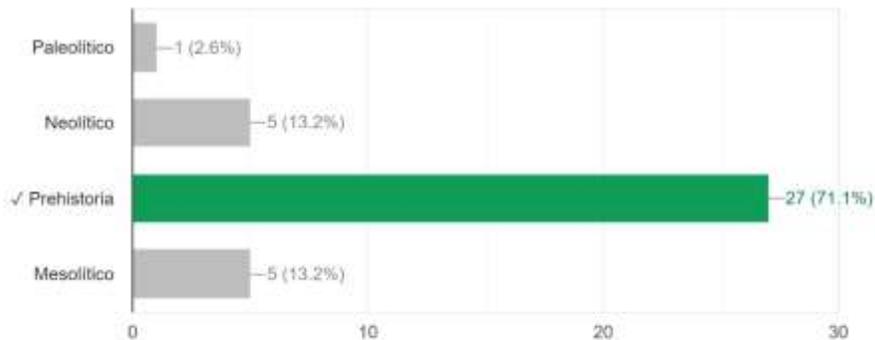
De acuerdo con lo anterior, se establece que a pesar de que los alumnos ya cursaron la asignatura en primer año se debe reforzar los temas referentes a Historia Universal.

Cabe mencionar que la elaboración del examen diagnóstico fue realizada por mí, para esto me base en el libro de texto “Ética, naturaleza y sociedades” en el apartado de Historia de acuerdo con los temas que este abarca para el tercer año de secundaria, ya que estos son los temas que se abarcaran durante el ciclo escolar. Para la elaboración de las preguntas que conforman el diagnóstico se tomaron distintos temas y en base a estos se realizó una pregunta con 4 incisos de los cuales solo uno es correcto. De acuerdo con las cuestiones plasmadas en el examen diagnóstico que corresponden a los temas establecidos en la asignatura de Historia Universal, a continuación, se describen los resultados cuantitativos de cada pregunta.

Gráfica de resultados, pregunta 1

Periodo que comenzó hace más de tres millones de años y que abarca desde el origen del ser humano hasta la migración de América:

27/38 respuestas correctas



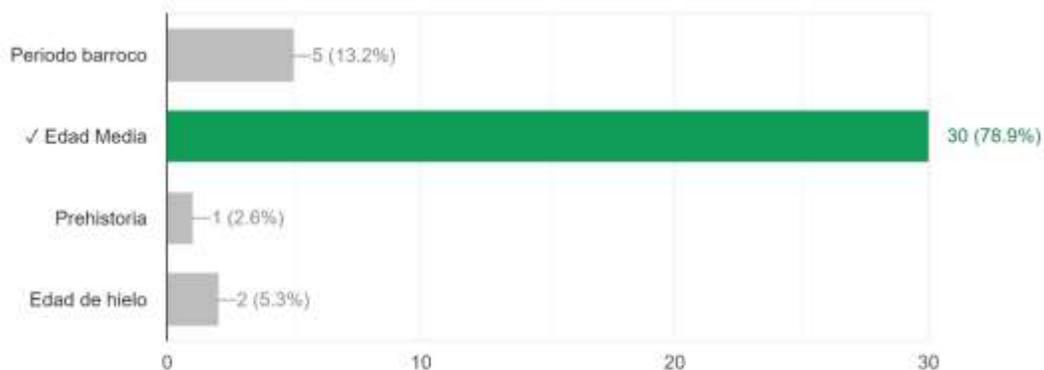
Resultados del diagnóstico de Historia Universal, pregunta 1. Autor: Ana Cristina Treviño González

El 71.1% del grupo logra identificar el periodo el periodo de la Prehistoria. En cuanto al 13.2% lo relaciona con el periodo Mesolítico, otro 13.2% con el neolítico y el 2.6% con el paleolítico. Es decir, que en cuanto al tema el origen del ser humano, prehistoria y las civilizaciones originarias, la mayor parte del grupo tiene conocimientos en base al tema, pero el 28.9% de los alumnos no logran identificar el periodo.

Gráfica de resultados, pregunta 2.

Se le denomina así al periodo entre dos épocas de la historia de Europa: La antigüedad y la edad moderna

30/38 respuestas correctas



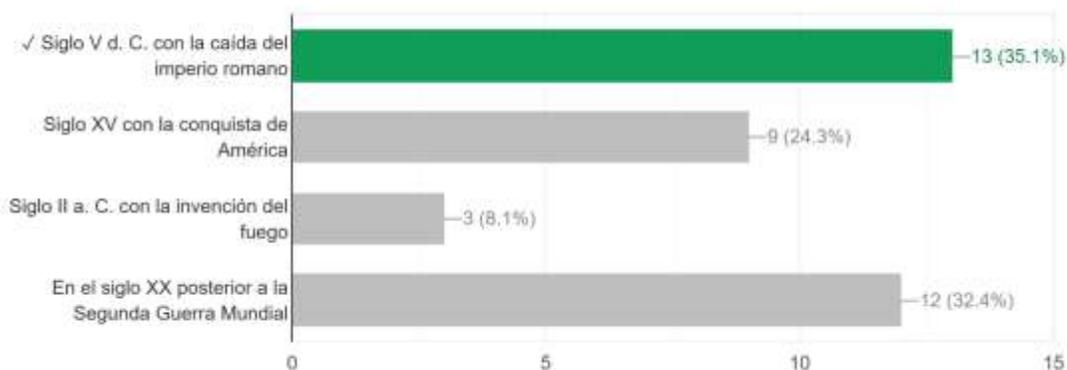
Resultados del diagnóstico de Historia Universal, pregunta 2. Autor: Ana Cristina Treviño González

Con base en la siguiente pregunta enfocada al tema de la edad media, el 78.9% del grupo muestra un resultado satisfactorio debido a que en dicha cuestión aumenta el porcentaje de respuestas correctas al periodo de la edad media, el 13.2% al periodo barroco, 5.3% a la edad de hielo, y el 2.6% a la prehistoria, por lo tanto, el 21.1% del grupo no logra identificar este periodo.

Gráfica de resultados, pregunta 3.

¿Cuándo se considera que inicio la Edad Media?

13/37 respuestas correctas



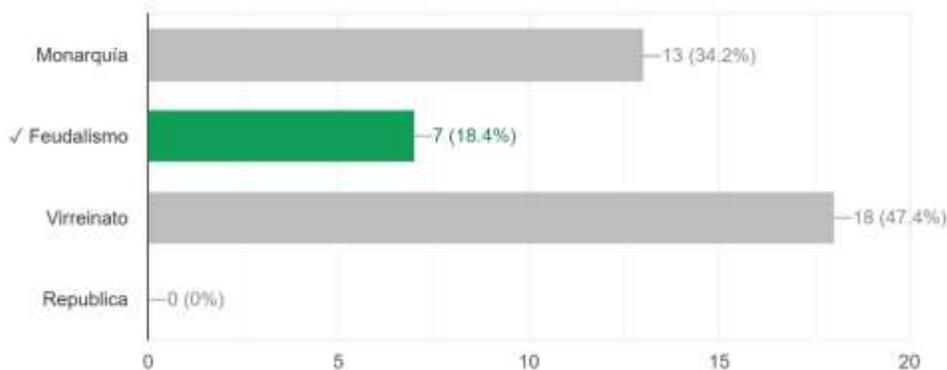
Resultados del diagnóstico de Historia Universal, pregunta 3. Autor: Ana Cristina Treviño González

Continuando con el tema de la Edad Media se estableció otra cuestión, pero está enfocada al inicio del periodo mencionado. En este caso se muestra rezago en cuanto al tema, puesto que solo el 35.1% contestó de manera correcta (siglo V d. C.), en cuanto al 32.4% optaron por el siglo XX, el 24.3% siglo XV, y el 8.1% siglo II a. C., es decir que el 64.9% no logra identificar el inicio de este periodo, por lo tanto, existe un área de oportunidad en cuanto al tema.

Gráfica de resultados, pregunta 4.

Forma de gobierno conformada por señoríos, vasallos y monarquías que surgieron en el siglo X y alcanzo su apogeo a finales del XII.

7/38 respuestas correctas



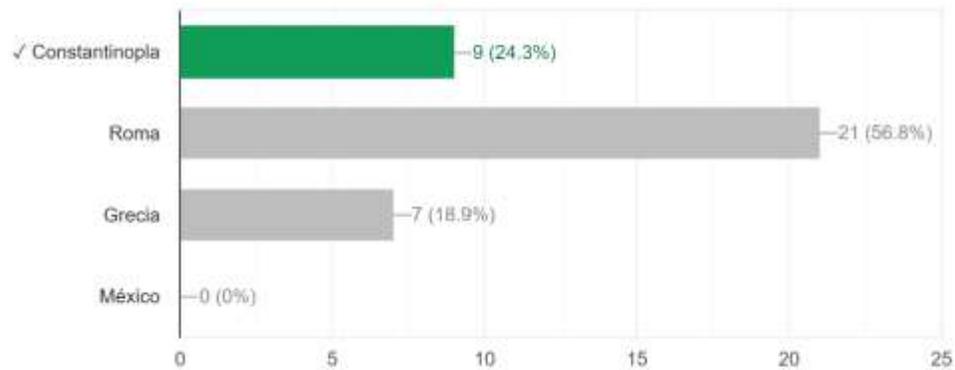
Resultados del diagnóstico de Historia Universal, pregunta 4. Autor: Ana Cristina Treviño González

La siguiente cuestión se enfoca a la forma de gobierno en la Edad Media, en cuanto a esta se establece que solo el 18.4% logra identificar el feudalismo como gobierno en el siglo X y XII, en cuanto al 34.2% menciona que se refiere a la monarquía y el 47.4% virreinato, es decir que el 81.6% no logra identificar esta forma de gobierno en el periodo mencionado.

Gráfica de resultados, pregunta 5.

Fue la ciudad más grande y poblada de Europa durante la Edad Media.

9/37 respuestas correctas



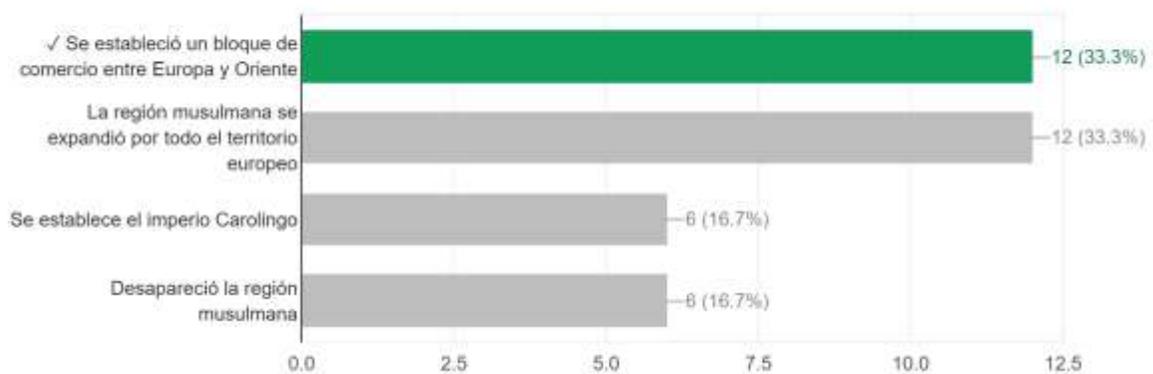
Resultados del diagnóstico de Historia Universal, pregunta 5. Autor: Ana Cristina Treviño González

De acuerdo con el tema del Imperio Bizantino, el grupo muestra un rezago debido a que el 24.3% identifica correctamente a Constantinopla en la edad media, en cuanto al 18.9% a Grecia y el 56.8% a Roma, es decir que el 75.7% no identifica el tema mencionado.

Gráfica de resultados, pregunta 6.

Fue una consecuencia de la caída de Constantinopla.

12/36 respuestas correctas



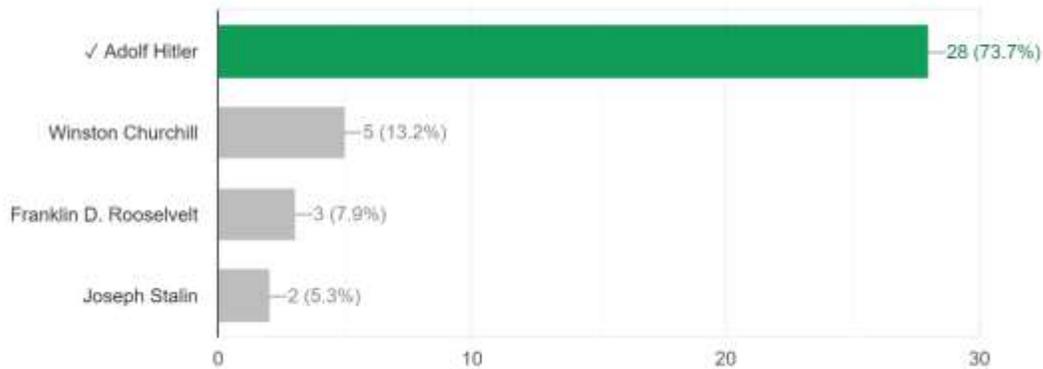
Resultados del diagnóstico de Historia Universal, pregunta 6. Autor: Ana Cristina Treviño González

En la siguiente cuestión, referente al tema de Constantinopla, solo el 33.3% identifica entre Europa y oriente un bloque de comercio como una de las consecuencias de la caída de Constantinopla, en cuanto al otro 33.3% menciona la religión musulmana como consecuencia, un 16.7% al imperio carolingio y el otro 16.7% la desaparición de la religión musulmana como consecuencia. Es decir que el 66.7% del grupo en cuanto a conocimiento al tema se encuentra en rezago, dando un área de oportunidad.

Gráfica de resultados, pregunta 7.

¿Quién fue el líder militar que dirigió las fuerzas aliadas durante la Segunda Guerra Mundial?

28/38 respuestas correctas



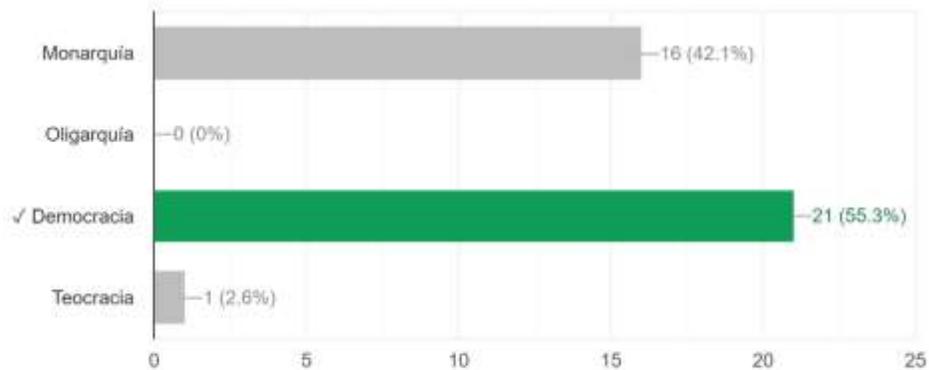
Resultados del diagnóstico de Historia Universal, pregunta 7. Autor: Ana Cristina Treviño González

En cuanto al tema de la Segunda Guerra Mundial (SGM), el 73.7% del grupo logra identificar de manera correcta a Adolf Hitler como líder militar de la SGM, en cuanto al 13.2% mencionó a Winston Churchill, el 7.9% a Franklin D. Roosevelt y el 5.3% a Joseph Stalin como líder de la SGM, lo cual quiere decir que 26.3% no logra identificar como tal el tema mencionado.

Gráfica de resultados, pregunta 8.

¿Cuál era el sistema político y social de la antigua Grecia, donde los ciudadanos participaban en la toma de decisiones?

21/38 respuestas correctas



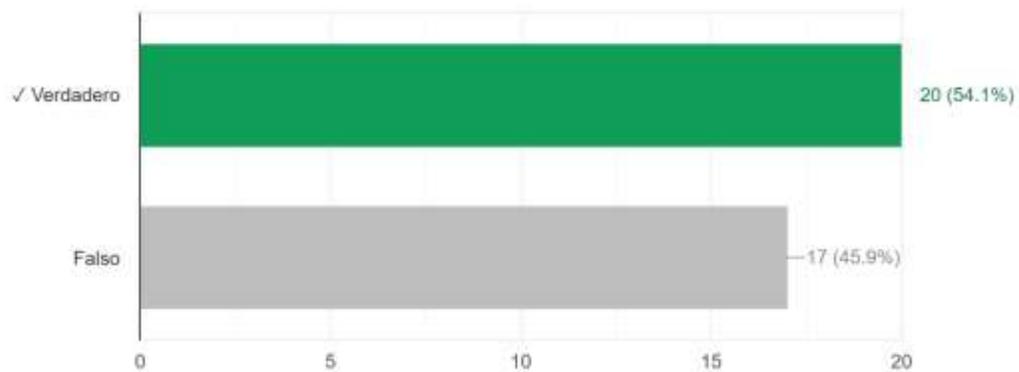
Resultados del diagnóstico de Historia Universal, pregunta 8. Autor: Ana Cristina Treviño González

En base con el tema de Grecia, se muestra que el 55.3% del grupo indica de manera correcta que el sistema político y social de la antigua Grecia es la democracia, en cuanto el 42.1% establece que es la monarquía y el 2.6% menciona a la teocracia, es decir que 44.7% no identifican la democracia como un sistema político y social, creando de este tema un área de oportunidad.

Gráfica de resultados, pregunta 9.

La revolución francesa ocurrió en el siglo XVIII y llevó al fin de la monarquía absoluta en Francia.

20/37 respuestas correctas



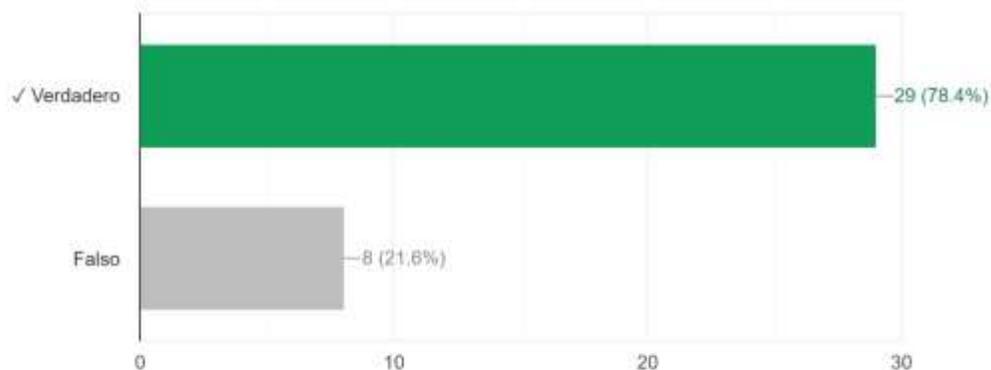
Resultados del diagnóstico de Historia Universal, pregunta 9. Autor: Ana Cristina Treviño González

En cuanto al tema de la revolución francesa, el 54.1% plasma de manera correcta que la revolución francesa ocurrió en el siglo XVIII y llevó al fin de la monarquía absoluta en Francia, en cuanto el 45.9% menciona que esto es falso por lo tanto existe identificación del tema, pero este no queda claro en los alumnos.

Gráfica de resultados, pregunta 10.

El imperio romano fue conocido por sus grandes avances en arquitectura como el Coliseo y el Arco del Triunfo.

29/37 respuestas correctas



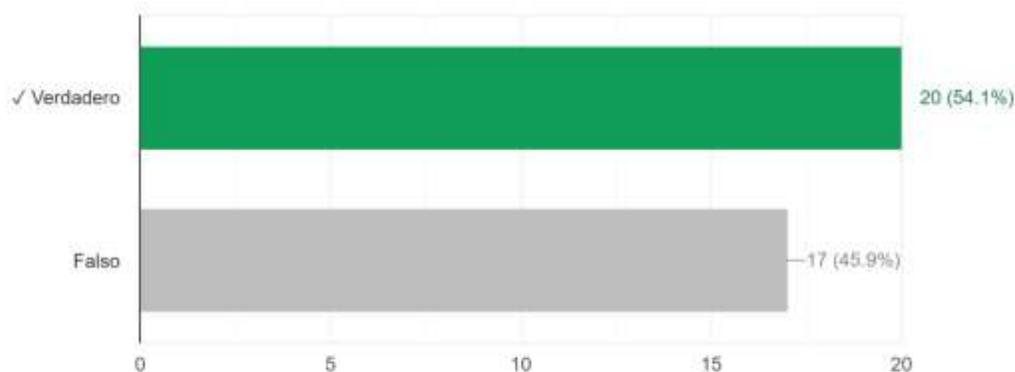
Resultados del diagnóstico de Historia Universal, pregunta 10. Autor: Ana Cristina Treviño González

De acuerdo con el tema del Imperio Romano, el 78.4% del grupo plasma de manera correcta que el imperio romano fue conocido por sus grandes avances en arquitectura como el Coliseo y el Arco del Triunfo, en cuanto el 21.7% lo menciona como falso, por lo tanto, el grupo identifica el tema, pero el tema aún se puede trabajar para reforzar los conocimientos en los alumnos.

Gráfica de resultados, pregunta 11.

El islam es una religión, nacida en el siglo VII, abrahámica monoteísta que se basa en la creencia en un único Dios.

20/37 respuestas correctas



Resultados del diagnóstico de Historia Universal, pregunta 11. Autor: Ana Cristina Treviño González

Con base en la última cuestión la cual se enfoca al tema del islam, el 54.1% plasma como correcto que el islam es una religión creada en el siglo VII, en cuanto al 45.9% menciona que esto es falso lo cual quiere decir que en este porcentaje de alumnos no existe identificación del tema, por lo tanto, existe un área de oportunidad en cuanto a este tema.

A partir de la información anterior puedo obtener como conclusión que los alumnos tienen conocimientos referentes a los temas de Historia Universal, pero existe un número alto de alumnos que no tienen comprensión total de los contenidos.

Por medio de esta información pude darme cuenta que los conocimientos previos de los estudiantes son limitados a pesar de haber cursado la asignatura de Historia Universal en primer grado de secundaria, por ello esta es un área de oportunidad para reforzar dichos conocimientos por medio de estrategias y herramientas que permitan implementar las actividades lúdicas. Es importante mencionar que las preguntas que conforman el diagnóstico analizado son generales, no

se enfocan solo a un tema específico de la asignatura, ya que aún no se destina el tema a trabajar y con el cual se realizará el implemento de la lúdica como estrategia.

De acuerdo con la aplicación de la lúdica en la enseñanza y aprendizaje de la Historia de manera transversal puede ser muy efectiva para involucrar a los estudiantes y facilitar la comprensión de los eventos históricos esto por medio de juegos, proyectos creativos, uso de tecnología, entre otros. Al integrar este tipo de actividades de manera transversal en la enseñanza permiten mejorar la participación de los estudiantes y fomentar un mayor interés en el estudio de la historia, esto se verá abordado más adelante en el presente documento.

2.2 Descripción del Problema

Después del diagnóstico aplicado al grupo pude percatarme que es necesario fortalecer los conocimientos enfocados a la asignatura de Historia Universal de los alumnos en tercer año de secundaria, la cual corresponde al campo formativo Ética, Naturaleza y Sociedades, esto de acuerdo con la implementación de actividades lúdicas que fomenten y fortalezcan el aprendizaje e interés de los alumnos, ya que la problemática se enfoca a que la materia de Historia se considera “aburrida” y junto a esto sus actividades “tradicionales” haciendo que los alumnos pierdan el interés.

En la actualidad, las actividades lúdicas en la enseñanza y aprendizaje son una estrategia importante ya que por medio de esta se permite al alumno involucrarse en su propio aprendizaje en donde los estudiantes se encuentran en construcción del conocimiento. En el caso de la asignatura de Historia, la lúdica, puede transformar la experiencia de aprendizaje esto al hacer más atractiva las clases, efectivas y significativas para los estudiantes, lo cual permite no solo afrontar la problemática de este documento sino también la que se establece en la escuela y así mismo

fomentar el desarrollo de habilidades sociales para un entorno colaborativo, ya que de acuerdo a la NEM se establece una problemática social que la institución debe afrontar, en este caso es la violencia la cual surge de acuerdo a la relación que tienen los alumnos en donde suelen dirigirse entre ellos con palabras ofensivas y tienden a jugar con golpes, dicho tema se relaciona con la asignatura de Formación Cívica y Ética, la cual se encuentra en el campo formativo de Ética, Naturaleza y Sociedades donde también se ubica Historia, por lo cual ambas asignaturas crean una relación en conjunto para abordar la problemática y por medio de la lúdica también atender esta ya que se puede plasmar la creación de ambientes de aprendizaje en donde los alumnos interactúen entre ellos de manera efectiva.

La lúdica como estrategia en la educación, no solo permite al alumno involucrarse en su propio aprendizaje, sino que también impacta de manera positiva a los alumnos ya que fomenta la motivación, el desarrollo de habilidades sociales y fomenta la creatividad, por lo tanto, relacionando la asignatura de Historia y la problemática que se tiene establecida en la institución existe una transversalidad en el campo formativo Ética, Naturaleza y Sociedades.

De forma general se puede establecer que el tema que abordo en el presente documento tiene una transversalidad en las asignaturas del campo formativo Ética, Naturaleza y Sociedades:

- Historia
- Formación Cívica y Ética

De acuerdo con los puntos mencionados anteriormente se presenta un diagrama visual denominado Ishikawa, para organizar dichos puntos, el cual es una herramienta visual que tiene un formato de gráfico su principal función es ayudar en los análisis de organización y/o encontrar la causa de un problema en su raíz, esta metodología se basa en el principio de causa y efecto

(Salesforce, 2023) de acuerdo con este organizador me sirvió para visualizar y plasmar las causas/efectos de la problemática detectada en este informe.

A continuación, se presenta dicho esquema:



Figura 3. Diagrama de Ishikawa. Autor: Ana Cristina Treviño González

2.3 Propósitos de la propuesta curricular.

Diseñar, implementar y potenciar actividades lúdicas las cuales servirán para fortalecer no solo conocimientos sino también involucrar a los alumnos en la construcción de éstos, aumentando el interés y la participación activa en el proceso de aprendizaje de la Historia en los alumnos de tercer grado de secundaria.

De acuerdo con los propósitos del tema se busca propiciar la lúdica como estrategia en la enseñanza de la historia, en donde permita a los alumnos comprender los temas a abordar y así mismo participar en su propio proceso de aprendizaje.

2.4 Propuesta de Intervención.

En la siguiente tabla se describen las actividades diseñadas para este informe de titulación.

Tabla 3. Actividades diseñadas.

Contenido	PDA que se beneficia	Propósito	Eje articulador	Orientaciones didácticas generales	Nombre de la actividad diseñada
El islam	Comprender los aspectos fundamentales del islam, incluyendo su nacimiento, expansión, estructura política, económica, cultural y	Fomentar en los alumnos la creación de ambientes de aprendizaje libres de violencia mediante la convivencia sana y pacífica a	Pensamiento crítico, Artes y experiencias estéticas.	Reconoce el surgimiento del islam a través de la interpretación de un personaje.	Juego de roles
				Identifica características del islam por medio de un	Bingo del Islam

	religión, para promover la comprensión intercultural.	través del juego como estrategia de aprendizaje para reducir los índices de violencia dentro de la escuela y en el entorno, por medio del respeto y la convivencia sana, a través de la asignatura de Historia.		juego de mesa.	
				Conoce la importancia de la estructura económica a través de la creación de un invento.	Mi invento
				Identifica la influencia del comercio en la estructura económica y expansión del islam por medio de una simulación.	Comercio en el Mundo islámico
				Reconoce la cultura y religión del islam por	Lotería del islam

				<p>medio de imágenes plasmadas en un juego de mesa.</p>	
				<p>Comprende los aspectos fundamentales del islam por medio de la creación de una dramatización de un noticiero histórico.</p>	<p>Noticiero Histórico</p>

Tabla 3. Actividades relacionadas al tema. Autor: Ana Cristina Treviño González

A continuación, se presenta una tabla que contiene la descripción de las actividades, agentes que participan, organización, recursos y la evaluación.

Tabla 4. Descripción de las Actividades.

Actividad	Participantes	Organización (O) /Espacio (E) /Material (M)	Evaluación
Juego de roles.	<ul style="list-style-type: none"> ● Docente en formación. ● Alumnos 	<p>O. Trabajo en pares.</p> <p>E. Lugar de cada participante.</p> <p>M. Libreta y lápiz.</p>	Lista de Cotejo (Anexo E)
Bingo del Islam.	<ul style="list-style-type: none"> ● Docente en formación. ● Alumnos 	<p>O. Trabajo individual.</p> <p>E. Lugar de cada integrante.</p> <p>M. Libreta, lápiz/marcadores.</p>	Lista de Cotejo, en base con una cuestión final. (Anexo E)
Mi invento	<ul style="list-style-type: none"> ● Docente en formación. ● Alumnos 	<p>O. Trabajo individual.</p> <p>E. Lugar de cada integrante.</p> <p>M. Libreta, lápiz, colores.</p>	Lista de Cotejo (Anexo E)
Comercio en el mundo islámico.	<ul style="list-style-type: none"> ● Docente en formación. ● Alumnos 	<p>O. Trabajo grupal.</p> <p>E. Aula.</p>	Lista de Cotejo (Anexo E)

		M. Plastilina/fomi moldeable.	
Lotería del Islam.	<ul style="list-style-type: none"> • Docente en formación. • Alumnos 	<p>O. Trabajo en pares.</p> <p>E. Lugar de los integrantes.</p> <p>M. Plantilla de la lotería, lápiz/marcador.</p>	<p>Lista de Cotejo</p> <p>(Anexo E)</p>
Noticiero histórico.	<ul style="list-style-type: none"> • Docente en formación. • Alumnos 	<p>O. Trabajo por equipos.</p> <p>E. Aula.</p> <p>M. Guión elaborado por los alumnos, escenografía (mesa, papel Kraf, micrófono, cámaras de cartón), caracterización (vestuarios, pelucas, etc.)</p>	<p>Rúbrica</p> <p>(Anexo E)</p>

Tabla 4. Descripción de cada una de las actividades diseñadas. Autor: Ana Cristina Treviño

González

2.5 Fundamentación

El plan de acción está basado en una investigación-acción el cual se define como “un proceso reflexivo que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación, realizada por profesionales de las ciencias sociales, acerca de su propia práctica” (Bartolomé, 1986).

Es importante mencionar que, para el desarrollo de este documento, el papel del docente en relación con el compromiso social y académico es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes y el funcionamiento efectivo de la comunidad escolar, esto por medio del fomento de un ambiente de respeto, tolerancia y colaboración entre los estudiantes.

La investigación-acción en relación con la educación:

“Se concibe como una indagación práctica realizada por el profesorado de forma colaborativa, que tiene la finalidad de mejorar su práctica educativa a través de ciclos de acción y reflexión, en la que sugiere avanzar hacia una educación innovadora fuera de los límites tradicionales y ser considerada un punto de partida como eje de formación, como objeto de reflexión y de construcción y, como objeto de transformación” (Latorre, 2003, pág. 151-152)

Es por ello por lo que se tomó en cuenta el ciclo reflexivo de Smyth (1989) el cual es un método que “tiene su origen en la búsqueda de un sistema distinto de perfeccionamiento del profesorado.” (Angulo, 1995, pág. 173)

El ciclo está compuesto por cuatro fases: la primera es “descripción”, la segunda “explicación”, la tercera “confrontación”, y por último “reconstrucción”. Las fases mencionadas se relacionan con mi tema ya que para la realización de la intervención docente se realizó una descripción y análisis del grupo con el cual trabaje para poder implementar las actividades confrontando lo que se menciona por de acuerdo a las fases y de esta manera realizar una reflexión

en base con mi práctica y de esta manera analizar los resultados para poder adaptar y mejorar las próximas actividades para favorecer la implementación de las actividades lúdicas en la enseñanza de la historia.

A continuación, se presenta un esquema en base con las fases de Smyth que se mencionaron anteriormente y el cual será aplicado más adelante en la intervención de actividades diseñadas enfocadas a la lúdica.



Figura 4. Ciclo reflexivo de Smyth. Autor: Ana Cristina Treviño González.

2.6 Argumentos Teóricos

En este apartado se abordarán los principales aspectos teóricos que fundamentan este informe de práctica.

En el contexto educativo actual, la incorporación de actividades lúdicas se ha convertido en un elemento fundamental, la cual es entendida como el juego y la recreación, que no solo proporciona momentos de diversión, sino que también desempeña un papel crucial en el proceso de enseñanza y aprendizaje. “La lúdica hace referencia a todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio” (Omeñaca, Ruiz, 2007).

Las actividades lúdicas son una estrategia que nos permiten a los docentes innovar en la enseñanza y aprendizaje, así mismo permite incorporar a los alumnos en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, y de obtención de conocimientos. La lúdica, según Dinello (2007, pág. 22), es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones.

De acuerdo con Barrios y Muñoz (2017, pág. 33), varios teóricos han apuntado y reflexionado sobre la importancia de las actividades lúdicas en las diferentes etapas de vida del ser humano, es decir que el juego no se enfoca en el niño, sino que esta puede ser utilizado en adolescentes como lo es en la educación secundaria.

“La importancia de lo lúdico y la presencia desde hace mucho son necesarios para la convivencia con el entorno, fomentando la cooperación, los roles y el aprendizaje” (Barrios y Muñoz, 2017, pág. 34). La lúdica permite dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje fomentar

diversas habilidades para el alumnado, lo cual lo convierte en una estrategia relevante y valiosa para el docente.

En base con mi intervención la utilidad de la Lúdica me permitió identificar que por medio de esta se despierta la motivación e interés de los alumnos, puesto que las actividades innovadoras que se implementan para la adquisición de conocimientos involucran a la participación y se toma al alumnado como el centro de su aprendizaje.

Además, la lúdica favorece la creatividad, ya que proporciona un entorno enriquecedor que fomenta la creatividad al permitir a los estudiantes explorar, experimentar, colaborar y comprometerse de manera activa en su aprendizaje.

Por otro lado, el implemento de la lúdica permite crear un ambiente en donde los alumnos se desenvuelven, expresen, y compartan ideas. En cuanto a las características para estimular las actividades lúdicas Barrios y Muñoz (2017) mencionan aspectos que se deben tener en cuenta para la realización de estas actividades:

- Permitir la participación, organización y autogestión.
- Involucración de todo el alumnado.

En base en la información se puede destacar cómo estas actividades contribuyen a despertar la motivación e interés de los alumnos, involucrándose activamente en su proceso de aprendizaje y promoviendo un ambiente de aprendizaje participativo y colaborativo, lo cual se busca adaptar dentro de la enseñanza y aprendizaje de la historia, la cual por medio de esta permite a los alumnos conocer el pasado y para entender el presente que vivimos y el cambio de la sociedad actual, es por ello que también es necesario identificar factores que complementen la lúdica en la historia, como lo son los conceptos de primer y segundo orden.

“Los conceptos de primer orden comprenden los procesos históricos concretos que se han desarrollado en diversas latitudes y espacios sociales. Constituyen significados a partir de contextos específicos y apoyan un manejo preciso de los contenidos históricos. En cuanto a los conceptos de segundo orden permiten organizar la información en términos explicativos, son nociones que proveen de herramientas de comprensión de la historia como una disciplina o forma de conocimiento específica” (Gómez, 2016).

Los conceptos de primer y segundo orden son esenciales en historia porque permiten una comprensión más profunda, crítica y contextualizada de los eventos históricos, lo que a su vez contribuye a la construcción de narrativas históricas más completas y significativas para los alumnos, y así mismo fomentar el pensamiento histórico.

En cuanto al pensamiento histórico “es un aspecto de gran relevancia en la enseñanza-aprendizaje de la historia al ser un enfoque didáctico que permite el desarrollo de habilidades cognitivas” (Martínez-Hita, Gómez-Carrasco y Miralles-Martínez, 2022).

Dentro de la enseñanza y aprendizaje de la historia, no solo se busca que los alumnos conozcan los hechos del pasado, sino que desarrollen un pensamiento histórico con el cual se promueva la comprensión del mundo contemporáneo, el desarrollo de habilidades críticas y de investigación, la empatía y la comprensión intercultural, y fortalece el sentido de identidad y pertenencia de los estudiantes.

Es por ello por lo que se busca implementar la lúdica como estrategia dentro de la educación, específicamente en la asignatura de historia, pero para ello es importante establecer una planificación que se adapte a los contenidos y actividades que fomenten una mayor comprensión de la historia.

La inclusión de actividades lúdicas en la práctica docente no solo añade un elemento de diversión al proceso educativo, sino que también desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los estudiantes, esto desde la promoción del aprendizaje hasta el fomento de habilidades creativas y sociales. La lúdica ofrece numerosos beneficios que contribuyen a mejorar la enseñanza y aprendizaje.

En este caso el implemento de actividades lúdicas se llevará por medio del Aprendizaje basado en proyectos (ABP), el cual “es una metodología docente que permite crear aprendizajes gracias a la realización de una producción concreta” (SEP, 2022).

Por medio del ABP se logra involucrar a los estudiantes de manera activa, en donde son los protagonistas de su aprendizaje. “Se trata de una metodología activa, en la que las y los alumnos investigan, crean, aprenden y aplican lo aprendido, en donde los estudiantes construyen los aprendizajes durante el proceso” (SEP, 2022).

El aprendizaje basado en proyectos promueve un enfoque más activo y participativo del aprendizaje, que puede resultar en una educación más efectiva y significativa tanto para los estudiantes como para los docentes, por lo tanto, la integración del ABP con la lúdica en la enseñanza y aprendizaje ofrece en conjunto un enfoque más enriquecedor que no solo hace el proceso de aprendizaje más atractivo, sino que también favorece el desarrollo de habilidades de los estudiantes.

Para la implementación de las actividades lúdicas es necesario establecer una planificación, ya que es fundamental en la práctica docente.

“La planeación didáctica consciente y anticipada busca optimizar recursos y poner en práctica diversas estrategias con el fin de conjugar una serie de factores (tiempo, espacio,

características y necesidades particulares del grupo, materiales y recursos disponibles, experiencia profesional del docente, principios pedagógicos del Modelo Educativo, entre otros) que garanticen el máximo logro en los aprendizajes de los alumnos” (SEP, 2017, pág. 6).

Los elementos y herramientas de los cuales me favorece en la planeación son el uso de estrategias como la enseñanza basada en proyectos apoyado de actividades lúdicas, así mismo el uso de materiales y recursos (libro de texto de historia, recursos digitales, y materiales manipulativos).

El uso de las actividades lúdicas en la enseñanza de la historia permite mejorar significativamente la participación, el compromiso y la comprensión de los estudiantes sobre los acontecimientos pasados. Además, este enfoque fomenta el desarrollo de habilidades creativas y sociales, mientras que hace que el aprendizaje de la historia sea más accesible, relevante y entretenido para los estudiantes.

La información proporcionada anteriormente destaca la importancia de la incorporación de actividades lúdicas y la planificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia. En cuanto a la planificación se subraya la importancia de considerar factores como el tiempo, el espacio, las características y necesidades del grupo, así como la selección adecuada de materiales y recursos, para garantizar el máximo logro en los aprendizajes de los alumnos.

Dentro de la planeación es esencial el uso de la evaluación la cual se puede entender como “una fase de control que tiene como objeto no sólo la revisión de lo realizado sino también el análisis sobre las causas y razones para determinados resultados, y la elaboración de un nuevo plan en la medida que proporciona antecedentes para el diagnóstico” (Mora, 2004).

La evaluación dentro del desarrollo de mi documento es fundamental ya que me permite identificar el avance de los alumnos en base con las actividades lúdicas con las cuales se busca involucrar a los alumnos en su propio aprendizaje. Además, también me permite adaptar la enseñanza y realizar ajustes necesarios para la mejora en la práctica educativa.

Dentro de la evaluación existen diferentes tipos como lo son la diagnóstica, formativa y sumativa. En base al plan de acción que se enfoca mi documento que es la investigación-acción se tomará la evaluación formativa ya que “la a evaluación formativa y la evaluación sumativa van ligadas, puesto que la formativa es inseparable de la enseñanza y la sumativa se lleva a cabo una vez que se ha completado un episodio de la enseñanza con la finalidad de comprobar hasta dónde el estudiante ha aprendido” (Tobón, 2005).

La evaluación formativa permite identificar el progreso de los alumnos y la efectividad de las estrategias y al ajuste de estas para adaptarlas y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. En cuanto a la evaluación sumativa permite medir el grado en que los estudiantes han alcanzado los objetivos de aprendizaje establecidos. De acuerdo con las evaluaciones estas se verán reflejadas dentro de la planificación y se plasmarán dentro del apartado de desarrollo de la propuesta de mejora.

El uso de la evaluación así mismo me permitirá identificar áreas de mejora y crear una reflexión en base a los resultados obtenidos. Dentro de este documento la reflexión es fundamental ya que es esencial para la mejora continua.

La práctica reflexiva “propicia la profesionalización del oficio del docente, en la que se busca superar la visión de este como transmisor e informador de conocimientos para situarlo como

un agente constructor de estos a partir del saber generado en su práctica, articulado con los saberes disciplinares y pedagógicos implicados” (Perrenoud, 2007).

La reflexión dentro de la práctica educativa es una herramienta que permite identificar áreas de crecimiento, el autoconocimiento docente, el análisis de los resultados para la mejora de la práctica y el uso de las estrategias para identificar mejoras y adaptarlas a los alumnos.

La implementación de las estrategias lúdicas que favorezcan en la enseñanza y aprendizaje de la Historia en educación secundaria tienen un papel importante ya que por medio de estas se fomenta la participación activa dentro del aula, además de aumentar la motivación e interés de los alumnos y hacia la materia.

Las actividades lúdicas dentro de la enseñanza y aprendizaje desempeñan un papel integral al despertar el interés de los alumnos, fomentar el aprendizaje activo, promover el trabajo en equipo y la colaboración, e incluso la comprensión intercultural.

La elaboración del presente documento nace a partir de mi práctica docente que, al ser docente en formación, durante mis prácticas me percate de que la asignatura de Historia suele ser catalogada por los alumnos como aburrida y esto surge a partir de cómo se aborda la materia en donde los alumnos son una figura obediente y pasiva que acata indicaciones, con actividades repetitivas como cuestionarios y resúmenes que se vuelven tradicionales. Es por ello que opté por la implementación de la lúdica dentro de la enseñanza y aprendizaje de la Historia ya que estas permiten a los alumnos involucrarse en su propia formación y así mismo dar una visión diferente a la asignatura.

Mi responsabilidad como docente es guiar a los alumnos en su propio aprendizaje por medio de la aplicación de actividades lúdicas, facilitador del proceso creando un entorno de respeto, interés y evaluador del progreso del estudiante.

Para llevar a cabo la implementación de las actividades lúdicas los agentes involucrados son los alumnos quienes son el centro de aprendizaje, la escuela que es el centro educativo y la maestra quien es el facilitador y guía del proceso de enseñanza y aprendizaje.

II. Desarrollo de la propuesta de mejora.

A continuación, se presentará del desarrollo de las actividades que se diseñaron y fueron implementadas para la problemática expuesta en este documento, para esto se trabajó el siguiente PDA:

1. Comprender los aspectos fundamentales del islam, incluyendo su nacimiento, expansión, estructura política, económica, cultural y religión, para promover la comprensión intercultural.

Las diferentes actividades que se describen a continuación fueron llevadas a cabo, de manera presencial, con el grupo de 3er año grupo “D”, estas fueron analizadas y atienden el ciclo reflexivo de Smyth, en el cual se buscó las oportunidades de mejora a través de las fases que se establecen: descripción, explicación, confrontación y la reconstrucción.

Juego de Roles

Esta actividad se llevó a cabo el día martes 05 de marzo del 2024. Inicié la clase en punto de las 9:10 a 10:00 de la mañana, ya que es la hora en que se está destinada la asignatura de Historia para el grupo, para comenzar saludé al grupo y e indique durante las clases que se tomaran en cuenta las participaciones y tendrán un valor de un punto, para esto se haría uso de billetes falsos, en donde por cada participación, los alumnos obtendrán obtendrían un billete y el que juntara más billetes se tomaría como ponderación del punto, a lo cual los alumnos se mostraron atentos, posteriormente mencione que el tema a trabajar sería el Islam y comencé a hacer cuestionamientos para conocer sus saberes previos:

DF: ¿Han escuchado hablar sobre el islam?

A1: No

A2: Yo si

DF: ¿Y qué crees que es?

A2: No se

A3: ¿No es una religión?

DF: Si, muy bien pero no solo es una religión, sino que también abarca aspectos culturales, económicos e incluso políticos, pero lo iremos conociendo conforme las clases. ¿Conocen como es que surge?

Alumnos: No (algunos contestaron y otros hicieron movimientos con su cabeza)

DF: Bien, el día de hoy nos enfocaremos a ver cómo es que el islam surge, ósea su nacimiento.

Comencé la explicación del nacimiento del islam e hice énfasis en puntos específicos (¿Qué es?, ¿Cómo es que surge?, Muhammad y el Corán) en relación con el tema, para esto también hice uso de una presentación digital y de la pantalla que tiene el aula y mi computadora, la cual preparaba mientras cuestiono a los alumnos, así mismo se acercaron algunos alumnos y uno de ellos menciona:

A1: ¿Maestra me puedo sentar enfrente para tomar apuntes?

DF: Claro, quien necesite moverse de lugar puede hacerlo.

Durante la explicación así mismo estuve haciendo cuestionamiento, al llegar al punto de Muhammad:

DF: Bien, de la mano del nacimiento del islam se encuentra un personaje muy destacado, se llama Muhammad, ¿lo conocen o han escuchado al referente?

Alumnos: No (algunos contestaron y otros hicieron movimientos con su cabeza)

Enseguida di continuación a la explicación de este, y al llegar al punto del Corán volví a hacer una cuestión:

DF: Las visiones que Muhammad obtiene se plasman en un libro ¿Saben cuál o como es que este se llama?

A1: Hay uno ¿no?

DF: Si, y este forma parte de esta religión

A1: ¿No es el Corán?

DF: Si, este forma parte de la conformación del islam, en este se plasmas las visiones de Muhammad y no solo eso también contiene leyes.

Continúe abordando el punto y con este concluí la explicación, para cerrar la sesión se dio paso a la actividad:

DF: ¿Ya terminaron de tomar apuntes?

Alumnos: Si

DF: Muy bien, entonces vamos a realizar una actividad ¿va?

A1: ¿Qué es?

DF: Bien para explicarles, primero pasemos a sus lugares por favor

(Los alumnos tomaron su lugar)

DF: La actividad consiste en realizar una pequeña entrevista, de al menos 3 preguntas y máximo 5, en esta entrevista deberán plasmar en las preguntas que es lo que a ustedes les gustaría conocer del islam. Una vez realizada la entrevista deberán juntarse en parejas y hacerle la entrevista a su compañero, quien deberá contestar como si fuera un participante del islam esto desde lo que se imaginen, y de igual manera su compañero les aplicara una entrevista y en esta ocasión serán el personaje. La entrevista la realizarán en su libreta, ¿queda claro la actividad?

Alumnos: Si

DF: Muy bien, entonces iniciamos

Durante la elaboración de la actividad, me fui acercando a los alumnos y algunos me mostraban sus preguntas para ver si estaban bien, y pude percatarme de que al momento de realizar esta entrevista no hubo alguna dificultad, al pasar al trabajo en pares puede observar que para algunos alumnos fue muy fácil utilizar su imaginación para responder a preguntas desde lo que piensan que es el islam, no todos los alumnos concluyeron por lo tanto se quedó de tarea.

El fin de esta actividad es que los alumnos conozcan el surgimiento del islam a través de la interpretación de un personaje, en donde ellos a partir de lo que saben y adquirieron durante la clase en base al tema no solo fortalezcan lo aprendido, pero que así mismo se involucren. A pesar de mostrar resultados en la actividad, me pude percatar de que en esta actividad no se vio reflejado como tal la lúdica, en cuanto a la participación si, por lo tanto, puede mejorar esta actividad.

Figura 5 y 6. Entrevistas realizadas por los alumnos

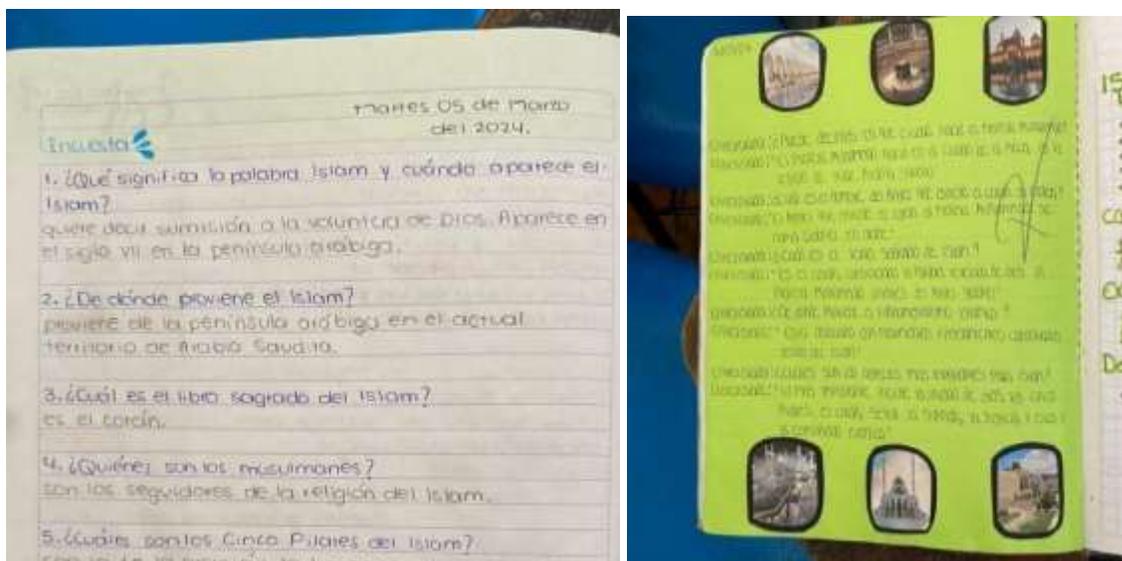


Figura 5 y 6. Actividades realizadas por los alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño González.

La actividad “Juego de Roles”, se aplicó en la primera jornada de práctica del octavo semestre, y tiene como finalidad que el alumno obtenga no solo conocimientos, sino que también se genere el interés hacia la Historia, y que al mismo tiempo se aborde la problemática social de la institución por medio de una convivencia sana, de respeto y pacífica a través del juego como estrategia.

“Los juegos en donde se simulan hechos imaginarios e interpretan, el medio que los rodea; aprender y poner en práctica el entendimiento, otorgan toda clase de significados, entre los beneficios de promover este tipo de juego están comprender y asimilar y los roles establecidos en la sociedad” (Chipana Herquinio, 2022). De acuerdo con la actividad, la cual se enfoca en interpretar un personaje, considero que en esta ocasión no fue del todo beneficiario ya que, si bien se realizó el trabajo y algunos de los alumnos lograron cumplir, pero no pude ver un aumento de interés.

De acuerdo con la actividad trabajada, logré identificar que los alumnos no tuvieron dificultad al momento de realizar las preguntas, pero esta no fue focalizada del todo hacia lo lúdico,

haciendo que esta no fuera de interés, lo cual convierte esta actividad como un área de oportunidad. Aun así, durante el proceso de elaboración de la actividad se logra percibir cómo es que los alumnos se comunicaban con respeto y colaboraron entre ellos al realizar el trabajo.

Bingo del Islam

Esta actividad se llevó a cabo el día jueves 07 de marzo del 2024, en un horario de 12:00 a 12:50. Inicie la clase saludando al grupo, y mencione que realizaríamos un breve repaso en base con lo visto la clase anterior, para esto explique la dinámica la cual consistió en jugar la “papa caliente”, en donde el alumno que se “queme” deberá responder una pregunta establecida por la docente en formación y en caso de ser correcta obtendrá un billete.

DF: Para iniciar el juego, ¿Quién quiere decir papa caliente?

A1: Yo maestra, ¿sí?

DF: Claro, pasa al frente y nos tapamos los ojos por favor

A1: Bueno, ¿ya comienzo?

DF: Si, vamos a iniciar

A1: ¡Papa caliente, papa caliente, papa caliente, papa caliente, se quemó!

DF: Bien, la primera pregunta es: ¿Qué es el islam?

A2: Mmm, es una religión monoteísta

DF: Muy bien

A1: ¿Sigo maestra?

DF: Si por favor

A1: ¡Papa caliente, papa caliente, papa caliente, papa caliente, se quemó!

DF: Bien, la segunda pregunta es: ¿en qué siglo comienza el islam?

A2: ¿No era en el VII?

DF: Sí muy bien, recuerden que en caso de que el alumno “quemado” no se sepa la respuesta puedan robar la participación, continuamos

A1: ¡Papa caliente, papa caliente, papa caliente, papa caliente, se quemó!

DF: Bien, la siguiente pregunta es: ¿Cuál fue la región en donde da comienzo?

A2: Mmm

A3: Yo maestra

DF: Haber coméntanos

A3: En Arabia

DF: Si, vamos a continuar

A1: ¡Papa caliente, papa caliente, papa caliente, papa caliente, se quemó!

DF: Bien, esta es una muy sencilla, ¿Quién fue Muhammad?

A4: Un profeta de la religión que recibía revelaciones

DF: Muy bien, vamos por una última

A1: ¡Papa caliente, papa caliente, papa caliente, papa caliente, se quemó!

DF: ¿Qué es el Corán?

A5: Un libro

DF: Si, pero ¿que contiene?

Alumnos: Yo maestra

A5: No, si se la respuesta

DF: Bien demos oportunidad de que conteste

A5: Tiene las visiones de Muhammad, leyes y capítulos que se llaman suras.

DF: Bien, hasta aquí daremos terminación a este breve repaso

Alumnos: Otra ronda maestra

DF: En otra ocasión volvemos a jugar, por el momento demos continuación al tema ¿va?

Alumnos: Bueno

DF: Bien, hoy estaremos continuando con el tema del islam, pero en esta ocasión abordaremos como es que fue su expansión y conquista de otras regiones.

Comencé a dar explicación del tema e hice uso de una presentación digital, para esto hice uso de la pantalla que tiene el aula y mi computadora, y durante la explicación los alumnos estuvieron tomando notas. Posteriormente di continuación a la actividad que consistió en un juego de mesa “bingo”, para dar explicación a los alumnos:

DF: Vamos a pasar a realizar una actividad, en su libreta realizarán un cuadro y este lo dividirán en 16 cuadritos (se plasmó el ejemplo en el pizarrón)

A1: ¿de qué tamaño?

DF: Puede ser en toda la hoja, porque vamos a escribir dentro de cada cuadro

Una vez realizado el cuadro, les dicté a los alumnos 15 términos (características del islam) al azar las cuales de igual manera escribieron en casa cuadro y enseguida di explicación del juego.

DF: Para jugar daré lectura de manera azar, y deberán escuchar de manera atenta estos, si tienen el término anunciado lo deberán marcar con un marcador, y el alumno que forme una fila horizontal, vertical o diagonal en su hoja y grite "¡Bingo!" será el ganador, los primeros 5 ganadores de la ronda obtendrán un punto de participación.

A2: Maestra, pero hay un cuadro sin rellenar

DF: Si, si tiene una fila marcada, pero el cuadro no va a contar, la fila debe estar completa, es decir debe tener todos los cuadros con algún término

A3: Ya vi, es una trampa

DF: Si, una muy pequeña. ¿Se entiende la dinámica?

Alumnos: ¡Si!

DF: Bien, vamos a comenzar, estén atentos.

Se establecieron 3 rondas para jugar y al momento de realizar la actividad es importante mencionar que los alumnos estuvieron demasiado interesados y entusiasmados. Los términos que se dictaron fueron los vistos en la clase anterior y en la presente.

Al terminar el juego y para finalizar la sesión solicite a los alumnos anotar en su libreta una cuestión, la cual respondieron: ¿Cómo consideras que los factores como la cultura, política, y la religión contribuyeron en la expansión y conquista del islam?

Sin duda esta actividad fue muy buena, ya que todos los alumnos se mostraron contentos y muy atentos al momento de jugar y al mismo tiempo se repasó lo visto en las sesiones referentes al tema con el islam en base a términos específicos.

Figura 7 y 8. Bingo realizado:

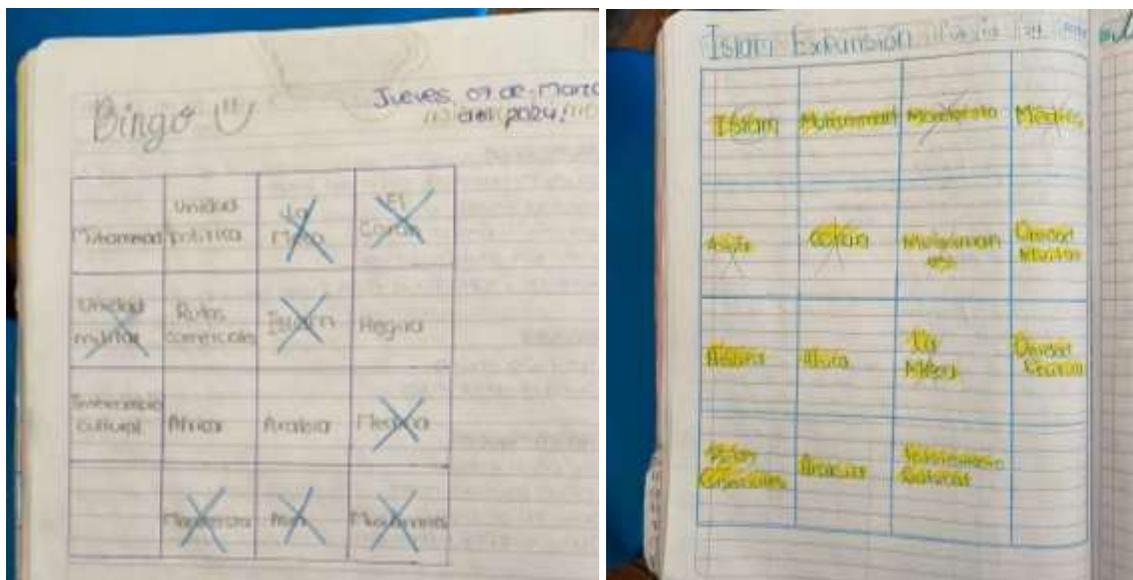


Figura 7 y 8. Actividades realizadas por los alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño González.

El fin de esta actividad es que los alumnos identifiquen la expansión y conquista de regiones del islam, y así mismo que se identifiquen características de estas a través de un juego de mesa, en donde ellos refuerzan términos relacionados al islam y vistos en la clase y que así mismo se involucren realizándolo, y acompañado a esto se establece una cuestión para plasmar lo visto.

Considero que la estrategia y actividad plasmada que se utilizaron fueron de gran beneficio para los alumnos, ya que les permitió aprender y reforzar su conocimiento, como así mismo mostrarse interesados tanto en las participaciones como en la realización de esta.

La actividad “Bingo del islam” fue aplicada en la primera jornada de práctica del octavo semestre de acuerdo con la actividad trabajada logre observar que los alumnos a través de este

juego lograron identificar las características principales de la expansión y conquista de regiones del islam. Así mismo percibí durante el proceso del juego que los alumnos se mostraron respetuosos al momento de que un alumno preguntaba las indicaciones ya que les repetían las indicaciones y mostraban cómo realizar la tabla y colocar los términos, situación que por lo regular suelen hacerlo, pero con uso de palabras ofensivas que suelen ser normalizados por ellos.

“El juego refuerza la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes” (Andreu y García, 2000, p. 124). Dentro de las actividades lúdicas es necesario que el alumno también se encuentre motivado desde la adquisición de conocimientos como del mismo juego, lo cual puede identificar en la actividad puesto que los alumnos también se mostraron motivados debido a ser ganadores dentro del bingo.

A lo largo de la intervención docente con el grupo de 3o “D” he podido percibir la mejora en la participación de los alumnos, lo cual era algo que les costaba al momento de solicitar participaciones, ya que se muestran no solo más colaborativos en esta parte. A través de este trabajo se observó que los alumnos se mostraron emocionados y muy atentos, cabe mencionar que el número de alumnos en la entrega aumentó un poco, por lo tanto, las actividades lúdicas dentro de la asignatura de historia han sido una estrategia positiva, pero estas deben integrar a los alumnos en los conocimientos y así mismo que este sea un motivador, desde su interés hasta la participación en relación con el tema que se aborda.

Mi Invento

La actividad se llevó a cabo el día viernes 08 de marzo del 2024, en un horario de 12:50 a 13:40 pm. Inicie la clase realizando un breve repaso con preguntas a los alumnos, esto en base con

el tema del islam, pero enfocado a su expansión y conquista, para esto los alumnos se mostraron participativos y por cada participación obtuvieron un billete falso.

DF: Bien, vamos a iniciar con las preguntas, las realizare y quien tenga la respuesta alza la mano y responde ¿va?

Alumnos: ¡Si!

DF: ¿Cómo es que se da la expansión del islam?

A1: Yo maestra, fue porque empezaron a hacer campañas militares y por las rutas comerciales

DF: Muy bien, ahora ¿Cuál fue uno de los momentos más significativos en la expansión islámica?

A1: Yo maestra

A2: Yo maestra

DF: Demos oportunidad a A2, adelante

A2: Fue en la península ibérica por los musulmanes

DF: Muy bien, otra, ¿dentro de la conquista, que otros aspectos fueron clave?

A3: Yo, el comercio y el poder militar

DF: Si, de hecho, recordemos que por medio del comercio se establecen las rutas comerciales como ya lo había mencionado tu compañero, muy bien, siguiente ¿en qué consistió la tolerancia religiosa durante la conquista islámica?

A4: ¡Yoo!, en que los musulmanes permitían a los pueblos conquistados conservar sus creencias mientras pagaban un impuesto.

DF: Si, muy bien. Hasta aquí dejaremos estas preguntas, hoy daremos continuación al tema del islam, pero esta vez vamos a ver su estructura política y económica.

Comencé la explicación del tema y utilicé una presentación digital, esto con ayuda de la pantalla que tiene el aula y mi computadora, durante la explicación los alumnos estuvieron tomando notas. Enseguida la actividad fue llevada a cabo, la cual consistió en realizar un invento enfocado a la estructura económica (comercio, agricultura o artesanía), en su libreta por medio de un dibujo. Una vez dadas las indicaciones solicite a los alumnos comenzar, durante la elaboración me acerque a los alumnos y algunos de ellos me explicaron la idea que tenían sobre su invento, otros me explicaban cómo serviría.

Al finalizar, indique a los alumnos anotar en sus libretas una cuestión: Desde la posición de un inventor en el islam ¿Cómo es que mi invento podría influir en la estructura económica del islam? Posteriormente solicite contestar la pregunta de tarea, y en caso de no haber concluido su dibujo terminarlo, y realizar para la siguiente clase su invento ya sea con plastilina o fomi moldeable.

Figura 9 y 10. Dibujos que representan un invento.

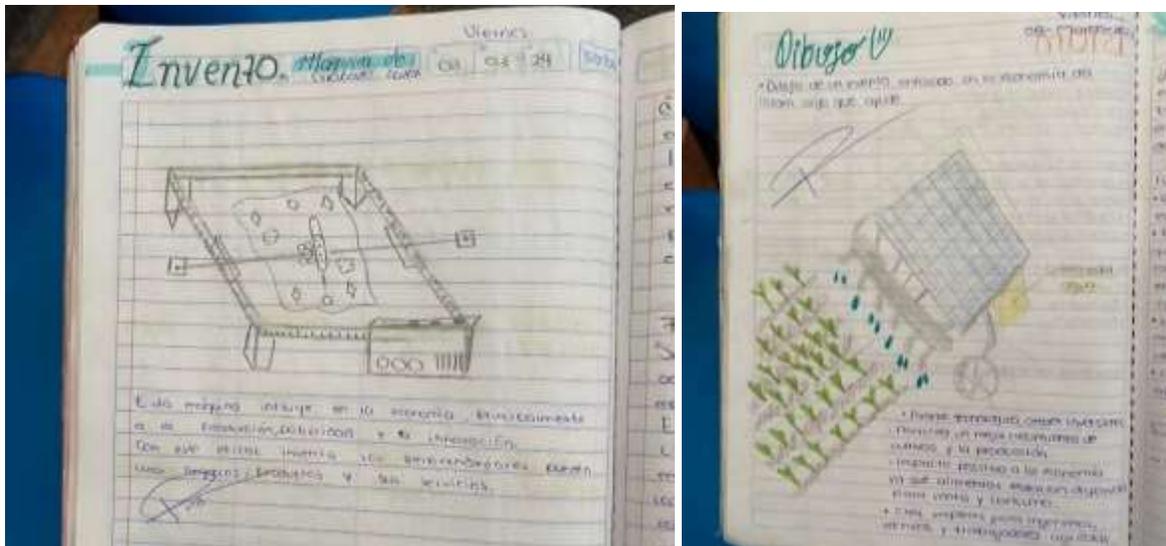


Figura 9 y 10. Actividades realizadas por los alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño González.

El fin de esta actividad consiste en que los alumnos conozcan la importancia de la estructura económica, en donde también se despierte el interés de los alumnos en la asignatura, esto por medio de la creatividad y diseño de un invento. La implementación de la lúdica dentro de la enseñanza y aprendizaje no solo beneficia la adquisición de conocimientos, sino que también permite el desarrollo de habilidades como en este caso la creatividad en la cual los alumnos realizan y plasman un invento. “El juego es un componente básico del desarrollo cognoscitivo, mediante el cual se adquieren habilidades específicas y conocimientos concretos” (Lev Vygotsky, citado en Barrios y Muñoz, 2017).

La actividad “Mi invento”, se aplicó en la primera jornada de práctica del octavo semestre, de acuerdo con esta, es importante destacar que existió un aumento de alumnos en la elaboración de esta, lo cual se ha ido plasmando conforme las sesiones y actividades elaboradas, esto muestra resultados positivos en base a la lúdica empleada como estrategia dentro del aula y aprendizaje de los alumnos.

Es importante resaltar que en la aplicación de esta actividad a pesar de que no todos los alumnos entregaron el trabajo, existió una mejora en cuanto al aumento de interés por parte de los alumnos, esto no solo lo logre identificar por el número de alumnos que cumplió con su trabajo, sino también al momento de crearlo y plasmarlo en su libreta, ya que se mostraron muy creativos y curiosos ya que entre ellos se preguntaban cuál sería su invento, algunos lo colorearon y explicaron en su libreta en qué consiste este, aun así existe un área de oportunidad dentro de esta actividad ya que no se enfoca al juego como tal, por lo tanto la actividad puede ser mejorada y guiada a la lúdica y el aumento del interés.

“Comercio en el mundo islámico”

Esta actividad se llevó a cabo el día lunes 11 de marzo del 2024, en un horario de 12:00 a 12:50 pm. Inicie la clase saludando al grupo y realizando preguntas para retomar lo visto en clases anteriores, para esto, retome la dinámica de billetes falsos, en donde al alumno que respondió de manera correcta obtuvo un billete falso el cual contará como participación.

DF: Bien, hoy nuevamente realizaré algunas preguntas

A1: Maestra ¿de lo que vimos la clase anterior?

DF: Si, vamos a empezar, primero vamos por la parte política, la primera pregunta es: ¿Qué es el califato?

A2: Yo, es un líder político y religioso de la comunidad musulmana

DF: Excelente, ahora ¿Cómo eran o son las monarquías islámicas?

A1: Yo, combinaban el poder político y religioso

DF: Muy bien, pero veo a varios alzando la mano, le daremos oportunidad a aquellos que casi no han participado en las clases para que obtengas sus participaciones

A1: Maestra, pero ¿se pueden robar las respuestas?

DF: En caso de que no recuerden la respuesta si pueden, bien ¿Qué elementos tienen las repúblicas islámicas?

A3: Yo, combinan elementos de gobierno democrático con principios islámicos, y a menudo tienen figuras religiosas que influyen en la política

DF: Muy bien, ahora pasemos a lo económico ¿Qué era la prohibición de la Usura?

A4: La prohibición de intereses, y que el dinero debe utilizarse para inversiones productivas y actividades económicas que beneficien a la sociedad

DF: Excelente, ¿Qué es el zakat?

A5: Es un impuesto obligatorio que los musulmanes deben pagar sobre su riqueza acumulada para ayudar a los necesitados y así tener una justicia económica, ¿no?

DF: Si, muy bien, todos han respondido correctamente, hasta aquí vamos a dejar las preguntas

Alumnos: No maestra, otra pregunta

DF: Una última ¿va?

Alumnos ¡Sii!

DF: Bien, ¿Cuáles eran las actividades principales dentro de la economía en el comercio?

Alumnos: ¡Yo, yo!

DF: Haber A6, coméntanos

A6: Es el comercio y la agricultura

DF: Vamos bien, pero falta una, haber alguien que lo complemente

Alumnos: ¡Yo, yo!

DF: Demos oportunidad a A7

A7: ¡La artesanía!

DF: Si, muy bien, ambos tendrán su billete. Pero ahora si vamos a continuar con la clase, ¿trajeron su invento?

Alumnos: ¡Siii!

DF: Bien vamos a realizar la actividad, para esto nos pondremos en circulo todos con su invento, y deberemos fingir estar en un mercado islámico en donde ustedes deberán tratar de intercambiar con alguien más su invento, pero así mismo explicar cómo es que este funciona y como beneficia en el islam, esto deberán plasmarlo en su libreta ¿va

A2: Maestra, pero ¿si no lo quieren intercambiar?

DF: Es por eso que están en un mercado, deben buscar a alguien hasta intercambiar su invento

A2: ¡Ahhh ya!

DF: Bien, iniciamos

Durante la actividad, los alumnos se acercaban a sus compañeros junto con sus inventos, los cuales los plasmaron en una maqueta, y observe cómo es que sus propios inventos les causaba curiosidad ya que los agarraban y se preguntaban entre sí que eran.

Al momento en que los alumnos realizaban esta actividad, note que de manera respetuosa pedían a sus compañeros poder tocar los inventos, e incluso los mostraban a la maestra titular, se encontraban emocionados por los resultados de sus inventos.

Al finalizar los alumnos lograron intercambiar sus inventos, y esto fue plasmado en sus libretas, para concluir algunos de los alumnos mencionaron de manera general su invento y cómo es que consideran que influiría en la estructura económica, algunos enfocados a la agricultura y otros en las artesanías.

Figura 11 y 12. Inventos elaborados por los alumnos.



Figura 11 y 12. Maquetas realizadas por los alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño González

Figura 13 y 14. Descripción del Invento.

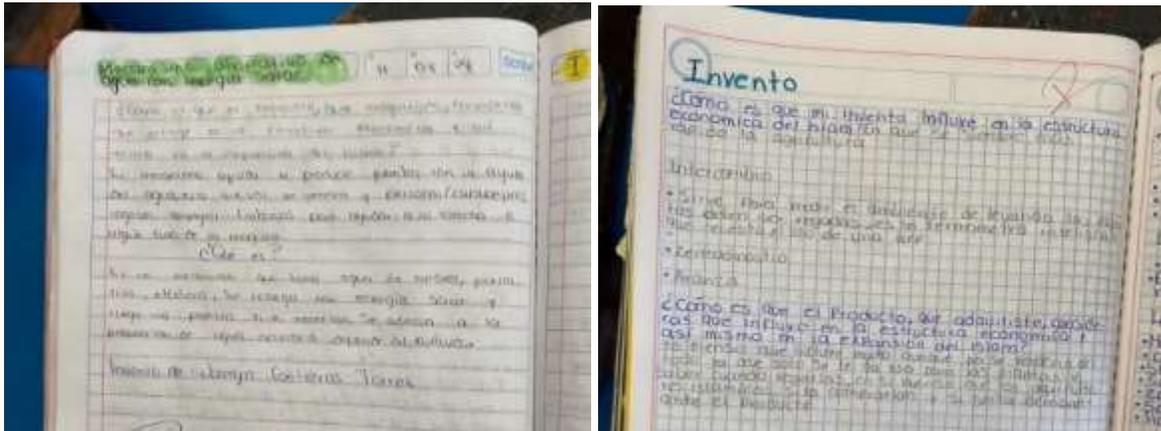


Figura 13 y 14. Actividades realizadas por los alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño González.

La finalidad de esta actividad se enfoca en que los alumnos identifiquen la influencia del comercio en la estructura económica y expansión del islam por medio de una simulación comercial, en donde ellos socializaron y fueron autores de sus propios inventos por medio del uso de plastilina o materiales que ellos pudieran manipular. De acuerdo con Vygotsky, desde la perspectiva sociocultural de la escuela soviética, el objetivo del juego es aprender del mundo de las personas adultas, de sus relaciones, sus actividades, transacciones y sistemas de organización y comunicación (Ortega, 1991).

Considero que esta actividad y estrategia que se empleó fueron de beneficio para los alumnos, ya que, por medio de la socialización entre ellos, sus conocimientos se ven reflejados al momento de cuestionar y mostrarse curiosos en base con la actividad.

La actividad “Comercio en el mundo islámico” se aplicó en la primera jornada de práctica del octavo semestre, de acuerdo con esta logre identificar no solo los conocimientos sino también el aumento de interés por parte de los alumnos, esto apoyado por medio de la lúdica como

estrategia en donde los alumnos fueron el centro de la actividad al momento de elaborar su invento e interactuar entre sí mismos.

En base con la actividad la realización y aplicación de esta fue buena porque se logró aumentar el interés de los alumnos, y así mismo ayudó a establecer un clima con respeto al socializar entre ellos, en el cual fue importante mi intervención como docente en el aula.

“Lotería del islam”

Inicié la clase saludando al grupo y comentando, dando un breve repaso sobre lo visto en clases pasadas, esta vez sin preguntas, y di continuación al tema del islam en base con su cultura y religión, esto por medio de una presentación digital y enseguida di comienzo a la actividad e indiqué a los alumnos reunirse en parejas.

DF: Bien, ¿ya todos estamos en parejas?

Alumnos: ¡Sii!

A1: Maestra ¿Qué vamos a hacer hoy?

A2: ¿No va a haber preguntas?

DF: No, hoy vamos a jugar. Bien hoy realizaremos un pequeño juego, es una lotería, les voy a hacer entrega de una plantilla que tiene 9 imágenes relacionadas al islam, esta será por pareja. En la pantalla mostraré y así mismo anunciare la imagen, si una pareja tiene la imagen deberá tacharla con un marcador, la pareja que marque la plantilla completa y grite "¡Lotería!" serán los ganadores de la ronda, los primeros 5 ganadores obtendrán un punto.

Durante el juego los alumnos se mostraron muy atentos y felices ante el juego, incluso hubo muchas risas dentro del juego. Se realizaron dos rondas debido a que en la primera solo ganaron dos parejas, y los alumnos pidieron otra más.

A3: Maestra otra ronda por favor

Alumnos: ¡Si!

DF: Vamos a hacer otra, ¿listos?

Alumnos: ¡Si!

Al finalizar el juego solicite a los alumnos anotar en su libreta una pregunta: Consideras que el islam y sus características: política, economía, cultura y religión, ¿permiten comprender la interculturalidad? ¿Por qué?, y pedí a los alumnos contestarla tarea. Posteriormente indique a los alumnos formar equipos y dar elección de un ámbito del islam (nacimiento, expansión, conquista, política, económica, cultura y religión), y solicite a los alumnos traer para la siguiente clase información en equipo del ámbito elegido. Para cerrar la sesión los alumnos hicieron entrega de sus equipos, así como el aspecto que eligieron representar, y realice indicaciones.

Figura 15 y 16. Actividad realizada por los alumnos.

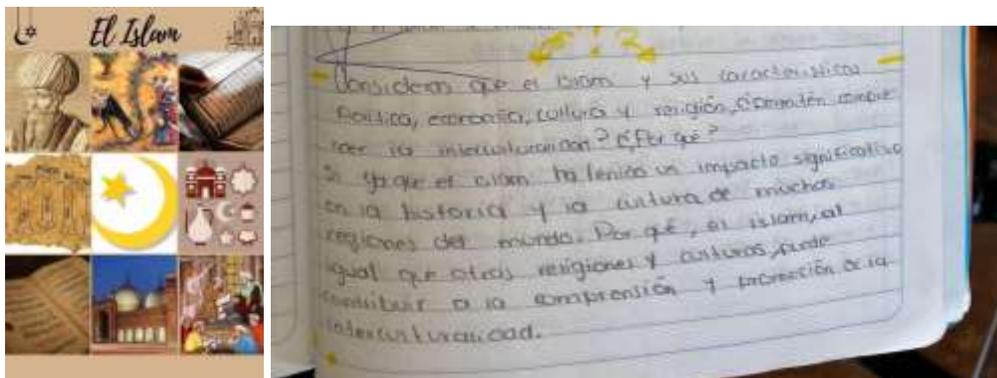


Figura 15 y 16 Actividades realizadas por los alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño González.

La finalidad de la actividad realizada fue que los alumnos reconozcan la cultura y religión del islam por medio de imágenes plasmadas en un juego de mesa.

Considero que esta actividad fue de gran apoyo para reforzar lo visto y explicado en clase, ya que por medio de esta los alumnos relacionaron las imágenes con los aspectos que conforman el islam, lo cual favoreció de manera visual. “Los juegos de mesa, mayormente se juegan en grupo, entre los beneficios de promover este tipo de juegos es que desarrollan la atención, concentración; aprenden a compartir, normas de respeto y afectividad; favorecen a la memoria visual y auditiva” (Chipana Herquinio, 2022)

La actividad “lotería del islam” se aplicó en la primera jornada de práctica del octavo semestre, dentro de esta actividad pude percatarme de una mayor mejora en la entrega de la actividad, y así mismo que el uso de imágenes dentro de la lotería fue de gran apoyo como refuerzo a sus conocimientos.

En cuanto al clima de trabajo, este resultó muy emocionante, debido a que se trabajó por parejas los alumnos se mostraron colaborativos, lo cual también indica una mejora dentro de la problemática social que se establece en la institución. Por lo tanto, se puede decir que la lúdica como estrategia dentro de la enseñanza y aprendizaje hasta el momento ha resultado positiva.

“Noticiero histórico del islam”

La realización de este proyecto se enfocó en distintas clases, la cuales se redujeron debido a la suspensión de clases. Comencé la clase saludando al grupo y con la dinámica de la “papa caliente” para realizar un breve repaso general del tema visto, el islam.

DF: En esta ocasión ¿Quién quiere decir “papa caliente”?

Alumnos: ¡Yo, yo!

DF: Vamos a elegir al que alzó el mano primero, pasa A1.

A1: Jaja les gane ¿ya empiezo?

DF: Si, ya puedes empezar

A1: ¡Papa caliente, papa caliente, papa caliente, se quemó!

DF: Recuerden la dinámica será la misma que en la ocasión pasada que igual jugamos la papa caliente, la primera pregunta es: ¿Cómo nace el islam?

A2: Nace en Arabia con las visiones al profeta Muhammad

DF: Muy bien, y ¿recuerdas en que año?

A2: En el siglo VII

DF: Excelente, continuamos

A1: ¡Papa caliente, papa caliente, papa caliente, se quemó!

DF: ¿Qué es el Corán y que contiene?

A3: Mm, es el libro sagrado de la religión y tiene 114 capítulos sobre sus creencias y la ley

DF: Pero también se plasman otros aspectos ¿recuerdan?

A4: ¡Yo maestra!

DF: Adelante

A4: Habla sobre su historia y ahí se pusieron también las visiones que tenía Muhammad

DF: Muy bien a los dos, continuamos por favor

A1: ¡Papa caliente, papa caliente, papa caliente, se quemó!

DF: ¿De qué manera influyo el comercio en la expansión del islam?

A5: Mmm, por las rutas comerciales que dejaban y así fueron difundiendo la cultura y religión

DF: Excelente, continuamos

A1: ¡Papa caliente, papa caliente, papa caliente, se quemó!

DF: ¿Cuáles fueron las principales regiones en donde se expandió la religión?

A6: En la península ibera

DF: ¿Y dónde más?

A6: Ah, en el subcontinente indio

DF: Si, recordemos que fueron una de las principales regiones, posterior se da la expansión a más regiones, Bien continuamos

A1: ¡Papa caliente, papa caliente, papa caliente, se quemó!

DF: Menciona algunas características de la estructura política del islam

A7: El califato, las monarquías y repúblicas islámicas

DF: Bien, vamos a continuar

A1: ¡Papa caliente, papa caliente, papa caliente, se quemó!

DF: ¿Cuáles eran las principales actividades económicas dentro de la estructura económica del islam?

A8: El comercio, agricultura y la artesanía

DF: Muy bien, adelante A1

A1: ¡Papa caliente, papa caliente, papa caliente, se quemó!

DF: Última pregunta, ¿Cuáles son algunos aspectos importantes de la cultura islámica?

A9: El arte y la arquitectura

DF: Muy bien, ¿recuerdan más?

Alumnos: ¡Yo, yo!

DF: Veamos A10

A10: También la caligrafía, la literatura

A11: La ciencia

DF: Excelente, todos respondieron acertadamente.

Al terminar la dinámica de la “papa caliente” realice un breve repaso sobre el tema abordado, el islam, esto por medio de una presentación digital acompañado de imágenes alusivas. Posteriormente di indicaciones para comenzar la organización de la actividad, la cual abarcó distintas clases.

DF: Vamos a hacer un Noticiero histórico en base al islam, para esto podrán caracterizarse, realizar una escenografía, y adaptarlo a un formato con comerciales esto de acuerdo con su equipo, pero para poder realizarlo primero deberán elaborar un guion en donde se plasmará la información de su ámbito elegido y los personajes que se representarán. ¿Hasta aquí alguna duda?

Alumnos: No

DF: Bien, entonces hoy nos vamos a reunir en equipos, los que realizaron en la clase anterior, y de acuerdo con la información que investigaron vamos a leerla y seleccionar los puntos más importantes que ustedes consideren para su guion, después de elegir estos puntos darán comienzo a la elaboración de este. ¿Alguna duda?

Alumnos: No

DF: Bien, pueden comenzar, recuerden si surge alguna duda pueden comentármelo

Durante la realización del guion, me acerqué a los alumnos y pude observar que dialogaban y leían la información para plasmar en su guion, e incluso algunos me preguntaron si podían incluir comerciales, a lo cual mencioné que sí. Los equipos se acercaron a mi para revisión del guion, realicé algunas observaciones a estos y comenté corregirlos, pude notar que en lo único que había que mejorar era en los diálogos, que estos fueran más fluidos.

Al finalizar solicite a los alumnos ponerse de acuerdo para la caracterización y escenografía, ya que en la siguiente clase se iniciarán las presentaciones del noticiero. La escenografía se tenía destinado para elaborarla en clase, pero de acuerdo con las suspensiones se tuvo que optar por que los alumnos lo realizaran de tarea, a lo cual los alumnos estuvieron conformes y también se estableció el orden de presentación e incluso algunos alumnos pidieron ser los primeros, y otros no tuvieron inconveniente en el orden.

Figura 17 y 18. Guiones realizados por los alumnos.

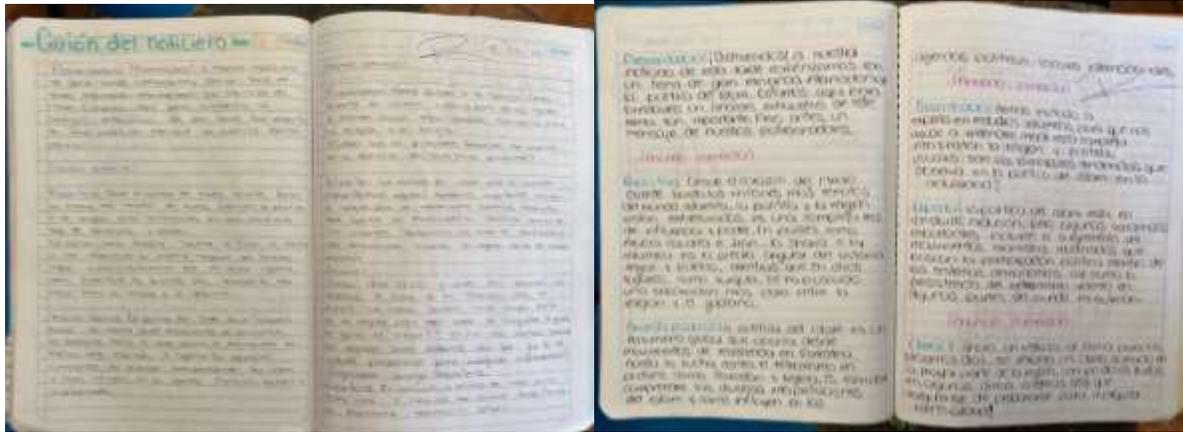


Figura 17 y 18. Actividades realizadas por los alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño González.

La finalidad de la elaboración del guion se enfocó en que los alumnos comprendan los aspectos fundamentales del islam por medio de la elaboración de un guion, el cual será plasmado en una dramatización final.

Considero que la elaboración del guion, que va en conjunto con la dramatización, fueron positivas y de gran apoyo no solo en los conocimientos de los alumnos y en la convivencia, ya que demostraron respeto ante sus ideas, además de mostrar colaboración para la realización de este.

En base con la elaboración del guion, pude percatarme del interés de los alumnos al momento de adaptarlo a su imaginación y así mismo en la colaboración entre ellos para la realización de este, respetando sus ideas y aportaciones.

La actividad continuó el día Jueves, en un horario de 9:10 a 10:00 am. Al llegar al aula saludé al grupo, y solicite reunirse en equipos para que pudieran organizarse y otorgue 8 minutos para esto. Una vez concluido este tiempo, el primer equipo comenzó a montar su escenografía y enseguida iniciaron las presentaciones de cada equipo.

Durante las presentaciones los alumnos se mostraron en orden y silencio para poder escuchar y observar las presentaciones de sus compañeros, en las cuales lograron caracterizarse,

utilizar recursos, e incluso agregaron espacios para mencionar el clima y comerciales, en esta clase solo se presentaron 3 equipos.

Al finalizar las primeras tres presentaciones y la clase, indique a los alumnos continuar la clase siguiente con las presentaciones.

Figura 19. Alumnos presentando su noticiero histórico del islam.



Figura 19. Actividades realizadas por los alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño González.

La actividad continuó el día viernes, en un horario de 12:00 a 12:50 pm. Al llegar al aula saludé al grupo, y el primer equipo en presentar ya estaba montando su escenografía la cual nos impactó tanto a la docente titular como a mí, ya que se veía muy bien. Enseguida di indicaciones a los alumnos:

DF: Los equipos a presentar hoy tenemos 8 minutos para organizarnos ¿va?

Alumnos: ¡Si!

Durante este lapso de tiempo los alumnos se juntaron en equipos, algunos se caracterizaron e incluso los alumnos que ya habían presentado en la clase anterior, ayudaban a los demás equipos para montar la escenografía. Una vez terminado el tiempo otorgado, comenzaron las presentaciones, las cuales fueron muy buenas, los alumnos se divertieron mucho en estas, e incluso las risas se hicieron presentes en el aula. Al finalizar la clase tanto la docente titular como yo felicitamos a todos los alumnos por sus buenas presentaciones y su esfuerzo, ya que se tuvo poco tiempo para la elaboración del Noticiero histórico, en donde los resultados fueron excelentes.

Figura 20. Alumnos presentando su noticiero histórico del islam.



Figura 20. Actividades realizadas por los alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño González.

Figura 21. Alumnos presentando su noticiero histórico del islam.



Figura 21. Actividades realizadas por los alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño González.

Figura 22. Alumnos presentando su noticiero histórico del islam.



Figura 22. Actividades realizadas por los alumnos. Autor: Ana Cristina Treviño González.

La finalidad de esta actividad se enfocó en que los alumnos comprendan los aspectos fundamentales del islam por medio de la creación de una dramatización histórica, en donde los alumnos plasmen su imaginación y creatividad.

Considero que la elaboración del noticiero histórico fue muy positiva, de beneficio y gran apoyo para su propia construcción de conocimiento en donde ellos fueron el centro al momento de elaborar el guion y el noticiero plasmando sus ideas. Además de mostrar respeto a las aportaciones de sus mismos compañeros y colaboración. “La lúdica hace referencia a todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio” (Omeñaca, Ruiz, 2007).

La actividad “noticiero histórico del islam” se aplicó en la primera jornada de práctica del octavo semestre, dentro de esta actividad pude percatarme de lo emocionante que fue la realización de esta por parte de los alumnos, ya que se mostraron colaborativos, y participativos. Esto también se atribuye a la libertad que se estableció a los alumnos para crear su noticiero, personajes y caracterización dentro de su guion y noticiero final en cual ellos fueron los autores.

La intervención docente en el salón de clases ha sido un factor importante en la guía de la elaboración del noticiero, sobre todo para que los alumnos alcancen sus conocimientos, creen un espacio colaborativo y libre de violencia, de acuerdo con la problemática social de la escuela.

El uso e integración de las actividades lúdicas es una estrategia que no solo añaden un elemento de diversión al aula, sino que también tienen un impacto significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y pueden enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes.

Es importante mencionar que, de acuerdo con la lúdica, no solo se fomenta el conocimiento de los alumnos, sino que también permite el aumento de interés, y asimismo abordar diferentes

estilos de aprendizaje, e incluso el desarrollo de habilidades. Esto al momento de diseñar e implementar actividades que se involucren con el juego.

Además, se fomenta la participación activa y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Al convertir el aprendizaje en una experiencia interactiva y dinámica, en donde se estimula el pensamiento y la colaboración entre compañeros.

En base con las actividades lúdicas, estas son una estrategia que permiten transformar la experiencia educativa al fomentar la participación, la creatividad y el aprendizaje experiencial. Al integrar el juego de manera estratégica en la enseñanza y el aprendizaje, se puede crear un ambiente positivo en donde los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades.

En cuanto a la intervención docente en el aula, ha sido un factor importante en el diseño de las actividades y estrategias enfocadas a la lúdica para que las actividades resulten innovadoras e interesantes, sobre todo para que los alumnos obtengan conocimientos y se interesen en su propio aprendizaje.

3.1 Resultados y Análisis

En base con las actividades y proyecto aplicado en la práctica docente, se establecieron evaluaciones a cada una de estas. Las evaluaciones se enfocan a listas de cotejo y rubricas, las cuales cuentan con criterios, los cuales fueron establecidas por mí en base con el tema: el islam, sus ámbitos y PDA trabajado.

A continuación, se presenta la evaluación de la actividad “Juego de roles” según los aspectos que se tomaron en cuenta para identificar sus conocimientos y las oportunidades que se lograron en la actividad.

Tabla 5. Rúbrica de evaluación general.

Entrevista: islam				
Criterios		Logrado	En proceso	No logrado
1	Realiza preguntas que son referentes al nacimiento del islam.	13		
2	El alumno se posiciona en un papel alusivo al islam y las respuestas son acordes al islam, y se mencionan aspectos relevantes.	13		

Tabla 5. Rubrica de evaluación general con los criterios establecidos. Autor: Ana Cristina

Treviño González

Con respecto a la tabla anterior se muestra que solo 13 alumnos se encuentran en un nivel logrado, cabe mencionar que en la sección de “en proceso” y “no logrado” no hay ningún alumno debido a que no terminaron la actividad y a pesar de que se pidió esta, no hicieron entrega de esta, lo cual también muestra que la actividad no fue de interés para los alumnos debido a que de los 44 alumnos 31 no hizo entrega de esta.

En cuanto a la segunda actividad “Bingo del islam” los aspectos que se tomaron en cuenta para identificar sus conocimientos y las oportunidades que se lograron en la actividad son los siguientes:

Tabla 6. Rúbrica de evaluación general.

Pregunta: ¿Cómo consideras que los factores como la cultura, política, y la religión contribuyeron en la expansión y conquista del islam?				
Criterios		Logrado	En proceso	No logrado
1	Plasma ideas principales en base a la expansión y conquista (de regiones) del islam.	16		
2	Menciona características (términos) específicos en base con la expansión y conquista (de regiones).	16		
3	Menciona la relación de los factores (la cultura, política y la religión) con la expansión y conquista (de regiones) del islam	15	1	

Tabla 6. Rúbrica de evaluación general con los criterios establecidos. Autor: Ana Cristina Treviño González

De acuerdo con la tabla anterior 15 alumnos se encuentran en un nivel logrado, en cuanto a los alumnos a los restantes no hicieron entrega de la actividad, por lo tanto, no se especifica en qué nivel se encuentra.

Así mismo, se presenta la evaluación de la actividad “mi invento” de acuerdo con los aspectos que se tomaron en cuenta para identificar sus conocimientos y oportunidades que se lograron dentro de la actividad.

Tabla 7. Rúbrica de evaluación general.

Mi invento y cuestión:				
Criterios		Logrado	En proceso	No logrado
1	Plasma un invento acorde a la estructura económica (comercio, agricultura, artesanía) y explica cómo es que este contribuye.	18		
Desde la posición de un inventor en el islam ¿Cómo es que mi invento podría influir en la estructura económica del islam?				
2	Existe una relación entre el invento con la estructura económica.	18		
3	Fundamenta y plasma ideas principales en base a la estructura económica del islam.	18		

Tabla 7. Rúbrica de evaluación general con los criterios establecidos. Autor: Ana Cristina Treviño González

Con respecto a la tabla anterior se muestra que 18 alumnos se encuentran en un nivel logrado, cabe mencionar que en la sección de “en proceso” y “no logrado” no hay ningún alumno debido a que se pidió la actividad, pero no se hizo entrega de esta, lo cual también muestra que la actividad no fue de total interés para los alumnos debido a que 26 no hizo entrega de esta.

De acuerdo con la actividad “comercio en el mundo islámico” se presenta la evaluación de acuerdo con los criterios que se tomaron en cuenta para identificar sus conocimientos y el logro de la actividad.

Tabla 8. Rúbrica de evaluación general.

Comercio en el mundo islámico				
Criterios		Logrado	En proceso	No logrado
1	Presenta un invento creativo y enfocado a la estructura económica del islam (comercio, agricultura, artesanía)	22	2	
2	Explica la función del invento y como es que este podría contribuir en la estructura económica del islam.	22	2	
3	Plasma ideas principales en base a en la estructura económica y expansión del islam.	19	5	

Tabla 8. Rúbrica de evaluación general con los criterios establecidos. Autor: Ana Cristina Treviño González

De acuerdo con la tabla anterior se puede decir que al menos la mitad de los alumnos lograron identificar la importancia del comercio y expansión dentro del islam, cabe mencionar que el resto de los alumnos no hizo entrega de la actividad debido a que algunos faltaron.

En cuanto a la “lotería del islam” los criterios que se tomaron en cuenta para evaluar e identificar sus conocimientos y el logro de la actividad, fueron los siguientes:

Tabla 9. Rúbrica de evaluación general.

Lotería del islam:				
Consideras que el islam y sus características: política, economía, cultura y religión, ¿permiten comprender la interculturalidad? ¿Por qué?				
Criterios		Logrado	En proceso	No logrado
1	Identifica de manera visual características que conforman al islam.	22	2	
2	Plasma ideas principales en base al islam y sus características.	22	2	
3	Relaciona las al islam y sus características con la interculturalidad.	21	3	

Tabla 9. Rúbrica de evaluación con los criterios establecidos. Autor: Ana Cristina Treviño

González

De acuerdo con la tabla anterior la mitad de los alumnos lograron identificar reconocer la cultura y religión del islam, así mismo marca una relación de los aspectos del islam con base en la interculturalidad, en cuanto al resto del grupo al igual que en la actividad de la sesión anterior no se hizo entrega de la actividad debido a que algunos faltaron.

En base con el proyecto la evaluación se dividió en dos “guion” y la presentación final del “noticiero histórico del islam”, de acuerdo con los criterios que se tomaron en cuenta para identificar sus conocimientos y el logro de la actividad son los siguientes:

Tabla 10. Rúbrica de evaluación general.

Guion del islam				
Criterios		Logrado	En proceso	No logrado
1	Presentan un tema definido y la narración lo describe correctamente.	30 (5 equipos)	6 (1 equipo)	
2	Plasman ideas principales en base al islam y sus características.	30 (5 equipos)	6 (5 equipos)	
3	Los personajes estos definidos y su papel se ajusta al desarrollo de la idea y el noticiero.	30 (5 equipos)	6 (5 equipos)	
4	Existe un inicio, desarrollo y cierre.	30 (5 equipos)	6 (5 equipos)	

Tabla 10. Rúbrica de evaluación general con los criterios establecidos. Autor: Ana Cristina

Treviño González

De acuerdo con la tabla anterior un mayor número de los alumnos lograron plasmar los aspectos del islam, y así mismo elaborar un guion relacionado a el islam. En cuanto al resto de los alumnos no presentaron un guion, esto debido a que el equipo conformado falto.

A continuación, se presenta la evaluación del noticiero histórico, de acuerdo con los criterios que se tomaron en cuenta para identificar sus conocimientos y el logro de la actividad.

Tabla 11. Rúbrica de evaluación general.

Presentación del noticiero histórico					
Criterios		Logrado	En proceso	No logrado	
1	El tema está perfectamente definido y se refleja en el noticiero.	30 (5 equipos)	6 (1 equipo)		
2	Plasman ideas principales en base al islam y sus características.	30 (5 equipos)	6 (1 equipo)		
3	Existe un guion y hay continuidad con los diálogos de los personajes.	30 (5 equipos)	6 (1 equipo)		
4	Los personajes están bien definidos e interpretados y dan soporte al tema.	30 (5 equipos)	6 (1 equipo)		
5	La caracterización de los personajes es acertada de acuerdo con el contexto.	30 (5 equipos)	6 (1 equipo)		
6	Utilizan recursos que apoyen la presentación y que se ajustan a lo que se quiere presentar.	30 (5 equipos)	6 (1 equipo)		

Tabla 11. Rúbrica de evaluación general con los criterios establecidos. Autor: Ana Cristina

Treviño González

De acuerdo con la tabla anterior un mayor número de los alumnos lograron identificar y comprender los aspectos fundamentales del islam y así mismo marcaron un ambiente de respeto y colaboración dentro del aula.

La evaluación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje es crucial debido a que me permite identificar la adquisición de conocimientos de los alumnos y así mismo a identificar los métodos de enseñanza que son efectivos. En este caso la evaluación, de acuerdo con la

implementación de las actividades lúdicas, es significativa ya que no solo puedo observar la motivación e interés de los alumnos por medio de los productos, sino que también identificar las actividades acertadas y las áreas de mejora.

IV. Conclusiones y recomendaciones.

En este documento se abordó las actividades lúdicas en la educación secundaria, está como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. En relación con el documento se buscó implementar y diseñar actividades lúdicas, y que así mismo se fomente la participación activa de los alumnos, las cuales no solo fomentaron el interés y motivación en las clases, sino que también lograr conocimientos en base con la materia de Historia.

Por medio de la propuesta de mejora considero que cumplí con el propósito del documento, el cual consistía en implementar actividades lúdicas e innovar en la enseñanza de la Historia, y que involucré a los alumnos activamente en las actividades que fomenten el aprendizaje.

El trabajo realizado en el 3er año grupo “D” me permitió identificar el proceso que los alumnos obtuvieron en cuanto a su interés, participación y adquisición de conocimientos en base con la asignatura de Historia, para esto se tomó la lúdica como estrategia para diseñar actividades que me permitieran dar un enfoque diferente a la visión de la Historia. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de colaborar y comunicarse entre sí, lo que promovió el trabajo en equipo, creatividad y el desarrollo de otras habilidades. Además, estas actividades permitieron a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos dentro del juego, facilitando la comprensión.

Cabe mencionar que al implementar las actividades lúdicas fomentaron un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, lo cual favoreció aún más en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos. Esto se vio reflejado en el aumento de interés y motivación de los alumnos.

Las actividades que se aplicaron fueron obteniendo poco a poco mejores resultados, lo cual pudo haber mejorado al momento de diseñar las actividades ya que con las primeras actividades

empleadas no se mostraron resultados muy notorios desde su interés como con la entrega de la actividad, situación que fue mejorando.

A partir de mi intervención que se llevó a cabo en la escuela secundaria “Vicente Rivera Hernández”, se pusieron en práctica diversas actividades en el 3ºer año grupo “D” las cuales fueron analizadas con ayuda del ciclo reflexivo de Smyth, lo cual me ayudó a identificar áreas de mejora para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Historia.

Los resultados obtenidos en base al uso de la lúdica como estrategia fueron buenos, ya que existió un aumento de interés y participación, así como la obtención de conocimientos, lo cual se plasma en las evaluaciones. Aun así, considero que puedo mejorar al momento de diseñar las actividades.

En relación con las actividades lúdicas implementadas se enfocaron al tema del islam, buscando comprender sus aspectos fundamentales, de acuerdo con estas los alumnos lograron tener una mayor participación no solo a cuestionamientos sino también al momento de involucrarse dentro de la elaboración del trabajo. Les permitió mejorar la convivencia sana y pacífica lo cual ayudó a abordar la problemática social dentro de la institución e incluso el desarrollo de habilidades.

La lúdica propició un cambio y permitió eliminar las actividades tradicionales. Además, el uso de los materiales como lo fue en el noticiero histórico que se empleó ropa, y el diseño de un noticiero permitió a los alumnos no tener límites al momento de crearlo y así mismo divertirse al momento de presentar el resultado final.

Cabe señalar, que se presentaron algunas limitaciones sobre todo al momento de realizar la entrega de trabajos realizados, lo cual representó una barrera en la evaluación, pero esto fue mejorando conforme las sesiones y las actividades planteadas.

De acuerdo con el trabajo realizado me llevo la satisfacción de haber visto el desarrollo de la propuesta de mejora y la contribución que aportó a los alumnos, no solo con la obtención conocimientos, sino que se volvieron el centro de aprendizaje y así mismo fomentaron el desarrollo de habilidades.

En relación con mi práctica docente, ha sido una experiencia enriquecedora ya que me permitió desarrollar y fortalecer diversas competencias docentes, en la solución de problemas, la toma de decisiones y el diseño de planeaciones didácticas efectivas. Así mismo en la mejora de la evaluación del aprendizaje de los alumnos, el cual se adaptó a las necesidades del alumnado.

El enfoque lúdico ofrece múltiples beneficios para el docente, mejorando la práctica profesional, esto al incorporar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje lo crea un entorno más dinámico y participativo, en el que no solo beneficia a los alumnos, sino también al docente.

Con respecto a lo anterior, algunas recomendaciones las cuales favorecen la implementación de las actividades lúdicas son:

- En la aplicación de las actividades, fomentar la investigación y la preparación previa para enriquecer la experiencia.
- Incorporar y seleccionar herramientas tecnológicas que sean atractivas y que estén relacionadas con la lúdica.

- Fomentar la colaboración y la división de tareas para que cada estudiante tenga un rol activo.
- Permitir que los estudiantes expresen su comprensión de la historia de manera creativa, esto con materiales y recursos para apoyar sus proyectos artísticos.
- Tener en cuenta que la planeación debe ser flexible, ya que pueden existir suspensiones y afectar los tiempos de la aplicación de las actividades o proyectos.
- La organización del grupo, es decir, si se trabajará en binas, trinas, individual, etc.
- Dar indicaciones claras y precisas ante las actividades.
- Desarrollar los PDA en base con las necesidades de los alumnos.

De acuerdo con lo anterior, estas recomendaciones son eficaces ya que me ayudaron en la práctica, en donde los alumnos se involucraron y aprendieron de forma favorable.

Al reflexionar en base con este trabajo de investigación-acción, las actividades lúdicas pueden fortalecer la enseñanza en los alumnos de secundaria de diversas maneras, promoviendo un aprendizaje más eficaz y dinámico, donde los estudiantes se sienten motivados, apoyados y desafiados a desarrollar tanto sus habilidades académicas como personales.

Así mismo la lúdica puede ser una estrategia efectiva que permite a los alumnos involucrarse activamente en su propio aprendizaje. Esto debido a que por medio de la participación los alumnos encuentran interactividad lo que requiere que los estudiantes participen activamente en lugar de ser receptores pasivos de información.

Como estrategia educativa no solo promueve que los alumnos se involucren dentro del desarrollo de su aprendizaje, sino que también se capture la atención de los estudiantes aumentando su compromiso, fomenta la participación de manera activa lo que facilita una mejor comprensión,

se adapta a diferentes estilos de aprendizaje, promueve habilidades académicas como sociales, entre otros beneficios.

La lúdica como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Historia no solo hace más atractiva la asignatura y el aprendizaje de esta para los estudiantes, sino que también nos proporciona herramientas valiosas a los docentes. Además, esta estrategia permite cumplir con los objetivos educativos del plan y programas de estudio, y así mismo preparar a los alumnos con habilidades favorecedoras.

La integración de actividades lúdicas en la educación secundaria no solo enriquece el proceso educativo, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes. Fomenta un aprendizaje más significativo y atractivo, mejorando tanto el rendimiento académico. Por lo tanto, se recomienda continuar explorando y aplicando estas metodologías en el entorno educativo, asegurando su adecuación y efectividad a las características específicas de cada grupo de estudiantes.

V. Referencia Bibliográfica

Actividades lúdi Sociales, P. de un M. (s/f). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Edu.ec. Recuperado el 8 de abril de 2024, de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Angulo, L. M. V. (s/f). Un ciclo de enseñanza reflexivo. Ediciones Mensajero, S.A. Sancho de Azpeitia, 2-48014 BILBAO.

Chipana Herquinio, C. R. (2022). Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 202.

Clave, P. (s/f). ¿CUÁLES SON LOS TIPOS DE EVALUACIÓN EDUCATIVA? Edu.ec.

Clima y recursos naturales de San Luis Potosí. (s/f). Com.mx. Recuperado el 7 de enero de 2024, de https://www.elclima.com.mx/clima_y_recursos_naturales_de_san_luis_potosi.htm

Cultura de San Luis Potosí: fiestas, tradiciones, arte. (2022, junio 27). Lifeder. <https://www.lifeder.com/cultura-de-san-luis-potosi/>

Díaz, F. Y Barriga, A. (2002) Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: una interpretación constructivista. México: McGraw Hill

Fierro, C., Fortoul, B & Rosas, L (1999). Transformando la Práctica Docente. Una Propuesta Basada en la Investigación Acción. México: Paidós. Capítulos 1 y 2.

GómezSeguir, I. (s/f). Conceptos de primer y segundo orden. SlideShare. Recuperado el 11 de mayo de 2024, de <https://es.slideshare.net/Ivettegomez29/conceptos-de-primer-y-segundo-orden-57483180>

Herquinio, C. R. C. (2022). Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 202. Universidad Continental.

Información Agroalimentaria y Pesquera, S. (s/f). Fundación de San Luis Potosí. gob.mx. Recuperado el 7 de enero de 2024, de <https://www.gob.mx/siap/articulos/fundacion-de-san-luis-potosi>

Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática. (2022). Síntesis de información geográfica del estado de San Luis Potosí. <https://www.inegi.org.mx/>.

Jimenez Muñoz, J. A., Rossi, F., & Gaitán Riveros, C. (2017). LA PRÁCTICA REFLEXIVA COMO POSIBILIDAD DE CONSTRUCCIÓN DE SABERES. APORTES A LA FORMACIÓN DOCENTE EN EDUCACIÓN FÍSICA. *Movimento*, 23(2), 587-600.

Latam, S. (2023, septiembre 7). Diagrama de Ishikawa: qué es y cómo aplicarlo. Salesforce. <https://www.salesforce.com/mx/blog/diagrama-de-ishikawa/>

La importancia de aprender Historia para la sociedad. (s/f). Ui1.es. Recuperado el 11 de mayo de 2024, de <https://www.ui1.es/blog-ui1/la-importancia-de-aprender-historia-para-la-sociedad>

La investigación-acción, ¿qué es. (s/f). Desarrollo del trabajo. Ufg.br. Recuperado el 8 de abril de 2024, de https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA._Madrid.pdf

Loor-Salmon Mayra M. Palma-Villavicencio, L. J. S.-R. L. (2018). La Investigación: acción como una estrategia pedagógica de relación entre lo académico y social. 3, 149–159.

Martínez-Hita, M., Gómez-Carrasco, C. J., & Miralles-Martínez, P. (2022). Estudio comparativo sobre la presencia del pensamiento histórico en los currículos educativos de diferentes países. *Revista Electrónica Educare*, 26(2), 1–19. <https://doi.org/10.15359/ree.26-2.19>

Mollà, R. M. (s/f). PROPUESTA DE UN MODELO DE DIAGNÓSTICO EN EDUCACIÓN. Universidad de Valencia, 611–626.

Mora Vargas, A. I., (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 4(2), 0.

PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DE LA POBLACIÓN INDÍGENA EN EL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ. (2021). Consejo Estatal de Población.

SEP. (s/f). Elementos de la planeación didáctica y la evaluación formativa en el aula de los aprendizajes en el marco del modelo educativo 2017.

SEP. (2022). METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP). <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2022/06/Metodologia-ABP-Final.pdf>

Vásquez, A. (2023, febrero 22). Sobre las técnicas e instrumentos para la recolección de información (en la perspectiva metodológica cuantitativa). *Red Holos XXI*. <https://redholosxxi.com/sobre-las-tecnicas-e-instrumentos-para-la-recoleccion-de-informacion/>

Valero, O. (2012, abril 19). Estado de San Luis Potosí de la República Mexicana. México Real; Travel By México. <https://mr.travelbymexico.com/732-estado-de-san-luis-potosi/>

(S/f). Urbe.edu. Recuperado el 8 de enero de 2024, de <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0094733/cap03.pdf>

VI. Anexos

(Anexo A) Examen Diagnóstico de Conocimientos. Autor: Ana Cristina Treviño González

 **BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Nombre del Alumno: _____ Grado y Grupo: _____

Indicaciones: Lee atentamente y de acuerdo con los conocimientos que has adquirido, señala la respuesta correcta.

- Periodo que comenzó hace más tres millones de años y que abarca desde el origen del ser humano hasta la migración a América.
 - Pleistoceno
 - Neolítico
 - Prehistórico
 - Maolítico
- Se denomina así al periodo entre dos épocas de la Historia de Europa: La Antigüedad y la Edad Moderna.
 - Periodo barroco
 - Edad Media
 - Prehistórica
 - Edad de hierro
- ¿Cuándo se considera que inició la Edad Media?
 - Siglo V d. C. con la caída del Imperio romano
 - Siglo IV con la llegada de América
 - Siglo a. C. con la invención del fuego
 - En el siglo XI posterior a la Segunda Guerra Mundial
- Forma de gobierno sostenida por señores, vasallos y monarcas que surgió en el siglo IX y alcanzó su apogeo a finales del XI.
 - Monarquía
 - Feudalismo
 - Virreinato
 - Realidad
- Fue la ciudad más grande y poblada de Europa durante la Edad Media.
 - Constantinopla
 - Roma
 - Genoa
 - México
- Fue una consecuencia de la caída de Constantinopla.
 - Se estableció un bloque comercial entre Europa y Oriente
 - La religión musulmana se expandió por todo el territorio europeo
 - Se estableció el Imperio Católico
 - Desapareció la religión musulmana

- ¿Quién fue el líder militar que dirigió las fuerzas aliadas durante la segunda guerra mundial?
 - Adolf Hitler
 - Winston Churchill
 - Franklin D. Roosevelt
 - Joseph Stalin
- ¿Cuál era el sistema político y social de la antigua Grecia, donde los ciudadanos participaban en la toma de decisiones?
 - Monarquía
 - Oligarquía
 - Democracia
 - Tocracia
- La Revolución Francesa ocurrió en el siglo XVII y llevó al fin de la monarquía absoluta en Francia.
 - Verdadero
 - Falso
- El Imperio Romano fue conocido por sus grandes avances en arquitectura, como el Coliseo y el Arco de Trajano.
 - Verdadero
 - Falso
- El Islam es una religión, nacida en el siglo VII, abrahámica monoteísta que se basa en la creencia en un único Dios.
 - Verdadero
 - Falso

(Anexo B) Encuesta General de Intereses para los Alumnos. Autor: CIFE, 2022

 **BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

ENCUESTA GENERAL DE INTERESES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA (Autor: CIFE, 2022)

Nombre del Alumno: _____ Grado y Grupo: _____

Indicaciones: Lee atentamente las cuestiones y contesta.

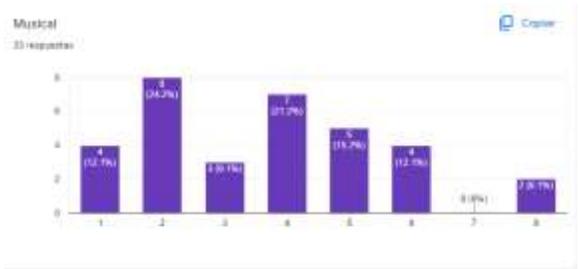
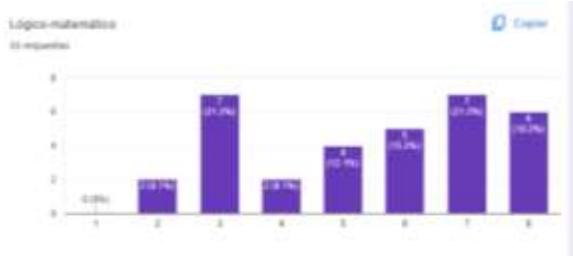
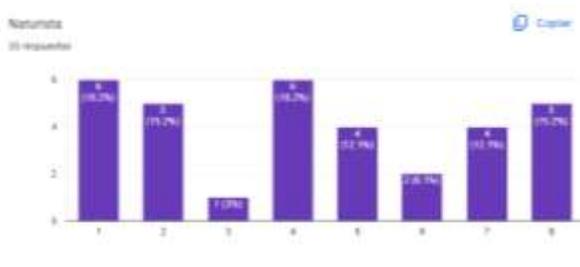
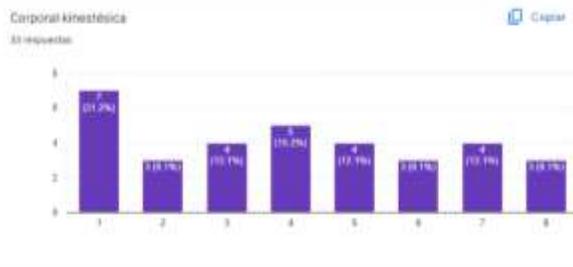
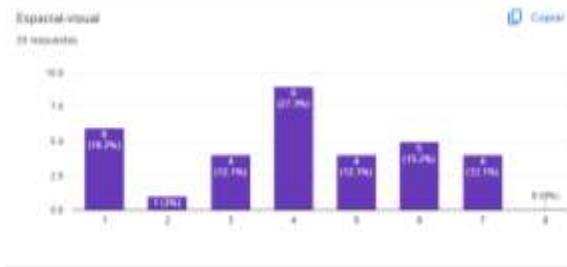
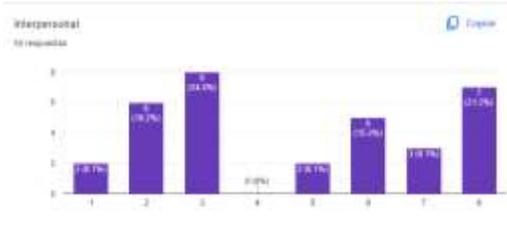
- ¿Qué deporte te motiva más?
 - Fútbol
 - Basketbol
 - Atletismo
 - Natación
 - Otro, ¿cuál? _____
- ¿Qué actividad recreativa te interesa más?
 - Nicofleta
 - Caminar
 - Danza
 - Paintar
 - Televisión
 - Internet
 - Otro, ¿cuáles? _____
- ¿Qué hobbies tienes?
 - Leer
 - Televisión
 - Serie de internet
 - Ver videos
 - Charlar con otras personas
 - Internet
 - Caminar
 - Paintar
 - Escuchar música
 - Arte
 - Videojuegos
 - Otro, ¿cuáles? _____
- ¿Qué actividad artística te interesa?
 - Música
 - Danza
 - Teatro
 - Canto
 - Pinuro
 - Diseño gráfico
 - Otro, ¿cuál? _____
- ¿Qué red social te interesa?
 - Instagram
 - TikTok
 - Facebook
 - Otro, ¿cuál? _____
- ¿Qué medio empleas para comunicarte a distancia?
 - WhatsApp
 - Teléfono
 - Cellular
 - Mensajes de texto
 - Redes sociales
 - Otro, ¿cuál? _____
- ¿Qué temas te interesan en la lectura, los videos, series o redes sociales?
 - Deporte
 - Política
 - Ciencia
 - Crecimiento personal
 - Religión
 - Arte y cultura
 - Tecnología
 - Situaciones de la vida cotidiana
 - Creencia ficticia
 - Turismo
 - Juegos
 - Otro, ¿cuál? _____

(Anexo C) Resultados en gráficas con base en la Encuesta General de Intereses para los Alumnos. Autor: CIFE, 2022



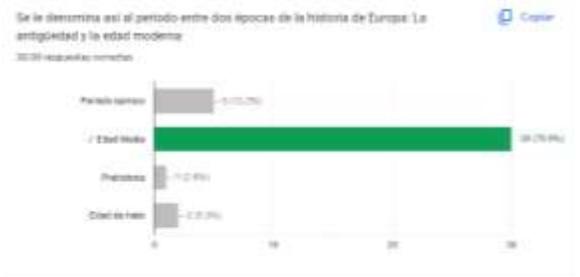
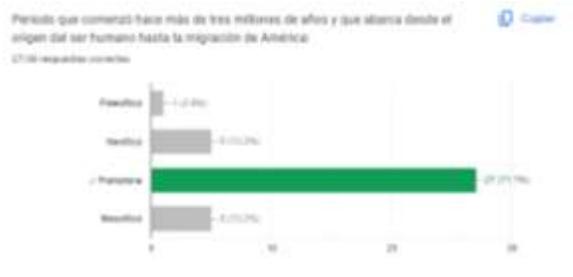
(Anexo E) Resultados en gráficas con base en el Test de Inteligencias Múltiples

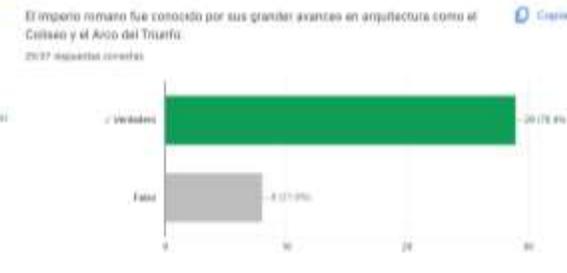
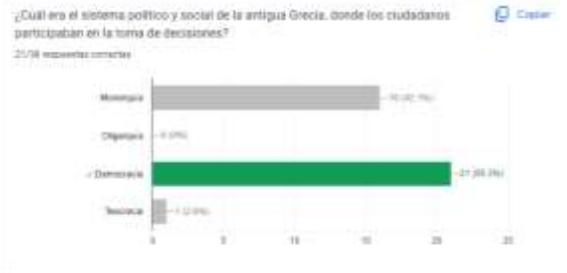
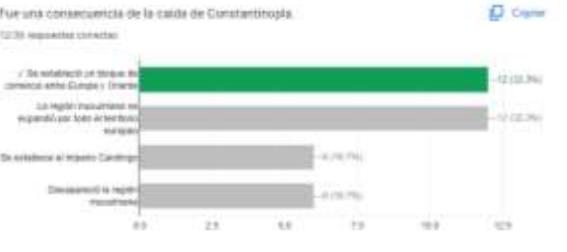
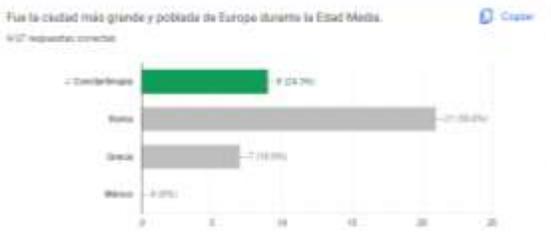
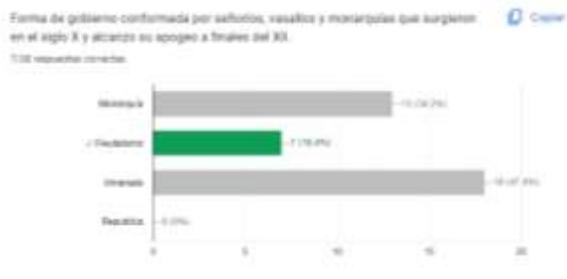
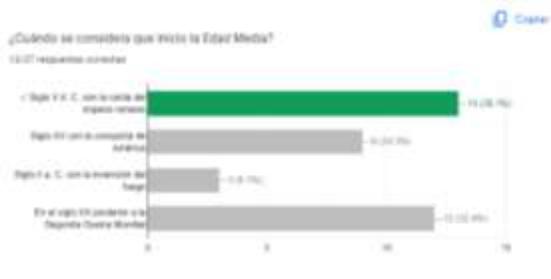




(Anexo D) Resultados en gráficas con base en el Examen Diagnóstico de Conocimientos.

Autor: Ana Cristina Treviño González





(Anexo E) Evaluaciones con base a la planificación. Autor: Ana Cristina Treviño González

Sesión 1

Entrevista: Islam				
No.	Criterios	Logrado	En proceso	No logrado
1	Realiza preguntas son referentes al nacimiento del islam, mínimo 3. (5)			
2	Las respuestas son acordes al islam, y se mencionan aspectos relevantes. (5)			
Total:				

Sesión 2

Pregunta: ¿Cómo fue que los factores como la cultura, política y la religión contribuyeron en la expansión del Islam?				
No.	Criterios	Logrado	En Proceso	No logrado
1	Plasma ideas principales en base a la expansión del islam. (4)			
2	Menciona la relación de los factores (la cultura, política y la religión) con la expansión del islam. (6)			
Total:				

Sesión 3

Invento (dibujo) y Pregunta: ¿Cómo es que mi invento influye en la estructura económica del islam?				
No.	Criterios	Logrado	En Proceso	No Logrado
1	Plasma un invento acorde a la estructura económica (comercio, agricultura, artesanía). (5)			
2	Plasma ideas principales en base a la estructura económica del islam. (5)			
Total:				

Sesión 4

Invento (físico) y Pregunta: ¿Cómo es que el producto que adquiriste en el mercado influye en la estructura económica y expansión del islam?				
No.	Criterios	Logrado	En Proceso	No Logrado
1	Presenta un invento creativo y enfocado a la estructura económica del islam (comercio, agricultura, artesanía). (4)			
2	Explica la función del invento y como contribuye en la estructura económica del islam. (2)			
3	Plasma ideas principales en base a en la estructura económica y expansión del islam. (2)			
Total:				

Sesión 5

Pregunta: Consideras que el islam y sus características: política, economía, cultura y religión, ¿permiten comprender la interculturalidad? ¿Por qué?				
No.	Criterios	Logrado	En Proceso	No Logrado
1	Plasma ideas principales en base al islam y sus características. (4)			
2	Relaciona las al islam y sus características con la interculturalidad. (6)			
Total:				