



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE PSICOLOGÍA



Las actividades lúdicas como estrategia de
reforzamiento del aprendizaje de la historia de
México contemporáneo.

Tesis para obtener el grado de:

MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ACENTUACIÓN
EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Presenta:

L.C.C. ELIZABETH MARROQUÍN GUZMÁN

Septiembre de 2012

Quiero agradecer de manera especial a mi esposo Juan Carlos Martínez Guerra por apoyarme siempre incondicionalmente en el cumplimiento de todas mis metas.

A mis padres Alonso Marroquín y Betty Guzmán que siempre me enseñaron la importancia del estudio y la superación por medio del ejemplo.

A mis compañeras Cecilia Aguirre y Ángeles Salazar por haber realizado este posgrado juntas y por el alto grado de compañerismo que desarrollamos en este proceso.

Al director de la Preparatoria #13, MES. Omar Garza Marroquín por la confianza y apoyo brindado todo este tiempo.

A todos los profesores de la Maestría en Docencia con Orientación en Educación Media Superior que me han servido de ejemplo a lo largo de este posgrado en especial al Dr. Jesús Humberto González González por su gran paciencia y exigencia en la elaboración de esta tesis,

GRACIAS

Índice

RESUMEN	5
1. ANTECEDENTES	6
1.1 Planteamiento del problema	9
1.2 Pregunta de investigación	11
1.3 Justificación	11
1.4 Objetivos	13
1.5 Hipótesis.....	13
2. MARCO TEÓRICO.....	14
2.1 Friedrich von Schiller: teoría de las necesidades o de la potencia superflua.....	14
2.2 Moritz Lazarus: teoría del descanso.	15
2.3 Vygotsky: teoría sociocultural.	15
2.4 El aprendizaje.	16
2.5 Actividades lúdicas	17
2.6 Otras investigaciones	19
3. MÉTODO.....	22
3.1 Diseño de investigación.....	22
3.2 Participantes.....	22
3.3 Instrumentos de investigación	23
3.3.1 Bitácoras de clase.	23
3.3.2 Observación participante: videograbaciones.	24
3.3.3 Encuesta	25
3.4 Procedimiento.....	25
4. RESULTADOS	28

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN.....	34
REFERENCIAS.....	39
ANEXOS.....	42
Anexo 1.....	42
Anexo 2.....	46
Anexo 3.....	47
Anexo 4.....	49
Anexo 5.....	50
Anexo 6.....	50
Anexo 7.....	52
Anexo 8.....	81
Anexo 9.....	83

RESUMEN

Han sido muchas las estrategias educativas utilizadas en el campo de la historia, ya que no es un tema muy interesante para los adolescentes y menos cuando se tienen un sinnúmero de distracciones más atractivas al alcance de sus manos. En la presente investigación se aborda el tema de las actividades lúdicas como estrategia de reforzamiento del conocimiento de la historia del México contemporáneo, con la intención de determinar si por medio del desarrollo de dichas actividades se logra aumentar el interés de los alumnos de cuarto semestre de preparatoria para estudiar la historia, así como para mejorar la práctica docente de los maestros que impartimos las Ciencias Sociales.

Los instrumentos utilizados para obtener los resultados son cualitativos y se basan en videos, fotografías, observación participante y una encuesta que respondieron los alumnos de cuarto semestre de la Preparatoria núm. 13 de la UANL, ya que para conocer la efectividad de dicha práctica fue necesario realizar mucha observación y llegar a conclusiones perceptibles en los alumnos.

Gracias a esta investigación nos damos cuenta que las actividades lúdicas funcionan como método de reforzamiento mas no de aprendizaje, y que son eficaces después de haber adquirido la información por otros métodos tales como la exposición y elaboración de actividades escritas.

Palabras clave: Aprendizaje, Historia de México contemporáneo, Reforzamiento, Actividades lúdicas.

1. ANTECEDENTES

De acuerdo a mi experiencia profesional docente en el ámbito de las ciencias sociales, en particular en la historia de México contemporáneo, he observado que los alumnos se interesan más en las actividades dinámicas que involucren su participación activa dentro del proceso, y si esto implica la utilización de materiales vistosos, recortes, animaciones, caricaturas, personajes, etc. se convierte todo en una actividad interesante para ellos, mucho mas que leer y contestar cuestionarios, técnicas que han sido básicas para la historia durante mucho tiempo.

Mi labor docente es desempeñada en la Preparatoria N° 13 de la Universidad Autónoma de Nuevo León, la cual fue fundada el 5 de Septiembre de 1973 y está ubicada en el municipio de Allende a 45 km de distancia al sur de la ciudad de Monterrey, en la zona citrícola del estado de Nuevo León. En la Prepa 13 existe una matrícula de 317 alumnos, de los cuales 166 son mujeres y 151 son hombres, los alumnos pertenecen, en general a un nivel socioeconómico medio donde sus padres tienen un nivel educativo promedio de secundaria y preparatoria.

Actualmente hay un total de ocho grupos, seis dentro del bachillerato general: tres grupos de primero o segundo semestre y tres grupos de tercero o cuarto según el ciclo a cursar, y también hay dos grupos de bilingüe progresivo siendo uno de primero o segundo y el otro de tercero o cuarto, esto se debe a que los semestres son desfasados, osea en el periodo julio-diciembre se imparten primero y tercer semestre y en el ciclo enero-junio segundo y cuarto.

La unidad de aprendizaje implicada en la presente investigación es Ciencias Sociales II: Historia de México Contemporáneo que corresponde al área de formación propedéutica del plan de estudios de bachillerato general y bilingüe progresivo dentro del campo disciplinar de las Ciencias Sociales y Humanidades, y tiene la finalidad de abordar de manera conjunta los distintos aspectos políticos, económicos y sociales de la historia moderna de México, además de analizar los procesos electorales correspondientes a cada periodo histórico.

El propósito educativo de esta unidad de aprendizaje de acuerdo a Castillo Reina, et. Al., (2011) es el siguiente:

“...que el alumno desarrolle las competencias necesarias para ejercer un juicio crítico que le permita reflexionar sobre los acontecimientos de nuestro país, desde el porfiriato hasta las actuales políticas de inserción de México en la globalización.”

Actualmente en nuestro país, estamos atravesando por una etapa de transición social en donde la ignorancia juega un papel antagónico para el desarrollo de la sociedad, y los maestros tenemos el poder de combatirla, para esto es necesario el desarrollo del capital intelectual, el cual se empieza a gestionar en las escuelas primarias, secundarias y se desarrolla mas íntegramente en la educación media superior y superior. Siendo la educación la base del desarrollo sustentable de una sociedad funcional, es necesario un sistema educativo moderno orientado al aprendizaje, la creatividad y la innovación, más que una simple enseñanza tradicional.

Por medio de la planeación, elaboración y utilización de actividades lúdicas, tales como juegos de mesa y dinámicas grupales, el proceso de enseñanza-aprendizaje puede llegar a abarcar las cinco dimensiones que proponen Chan y Tiburcio (2000), quienes establecen que “...el aprendizaje se da en etapas o dimensiones para lograr una verdadera construcción del conocimiento”, estas dimensiones aclaran el proceso de aprendizaje significativo, lo cual puede mejorar el nivel de aprendizaje que el alumno adquiere, además aseguran una construcción de información nueva y un desarrollo de habilidades como la reflexión en el alumno pues al comenzar problematizando el alumno comienza a analizar el problema planteado, para posteriormente adquirir la información que le será útil para la resolución de dicho problema y organizarla de acuerdo a sus necesidades, procesarla y aplicarla remiten a una abstracción mental en donde el problema debe ser resuelto con las bases teóricas antes adquiridas y aplicándolas en la vida real, para terminar haciendo conciencia del proceso por el que pasó para obtener el conocimiento que ahora tiene.

El juego como método de enseñanza es muy antiguo, desde siempre ha sido utilizado en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes. Al principio de la humanidad los niños aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación por medio del juego o la simulación asimilando de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. Según Galvañ Peguero (2011):

“A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.”

Por lo tanto la idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, su utilización se ha dado en diferentes países y a lo largo de la historia del hombre. El juego como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

Los juegos sin duda son atractivos para la mayoría de las personas de cualquier edad, por lo tanto en la presente investigación se pretende descubrir si realmente la utilización de las actividades lúdicas funcionan como estrategia de aprendizaje o solo como refuerzo del aprendizaje adquirido previamente por los alumnos de cuarto semestre de preparatoria en la unidad de aprendizaje de Ciencias Sociales II: Historia de México Contemporáneo.

1.1 Planteamiento del problema

De acuerdo a la propia experiencia denoto que la falta de interés por parte de los alumnos al abarcar temas históricos en el aula convierte la clase en un momento aburrido o tedioso para los alumnos, quienes carecen de capacidad de asombro ya que pertenecen a la generación “internet lo hace todo por mí”. Por lo mismo existe ausencia de reflexión, ya que están acostumbrados a “bajar” las tareas de la mayoría de las unidades de aprendizaje teóricas, en este caso de historia, en vez de investigar y elaborarlas ellos mismos. Esto además de afectar las habilidades reflexivas del alumno, afecta también las habilidades comunicativas, se puede llegar a caer en una falta de opinión personal o un estancamiento del proceso de aprendizaje donde solo adquieren la información pero no la procesan ni la aplican.

De igual manera, la unidad de aprendizaje de historia suele ser tediosa para los maestros que la impartimos en el sentido que los alumnos se sienten aburridos y desmotivados para aprender dichos temas, han sido diversas las estrategias que se han utilizado para tratar de motivar el aprendizaje de la historia y que los alumnos se sientan atraídos a la misma, algunas estrategias que menciona Henríquez (2010) son: “...*el análisis de una fuente histórica, el análisis comparado de dos o mas textos, análisis de graficas, de tablas estadísticas, de esquemas, de mapas históricos, de imágenes, de películas, libros, organización de ficheros, elaboración de esquemas, de biografías históricas, estudio de un partido político, redacción de un tema o informe y debates.*” Todas estas estrategias pueden funcionar, lo importante es ponerlas en práctica de manera creativa y pertinente.

La desmotivación que se percibe hacia el estudio de la historia no es problema ni del alumno ni del docente, mas bien es una cuestión social donde el patriotismo y el respeto y admiración a los antepasados se ha ido perdiendo poco a poco dando paso a generaciones mucho mas globalizadas que no se interesan en los acontecimientos que marcaron la historia de su país. Esto se debe a que actualmente existen muchas otras distracciones que hacen a un lado por completo al pasado y fomentan una cultura de poco ahínco hacia todo lo relacionado con la historia.

Por lo tanto la problemática principal que esta investigación intenta atender es determinar si las actividades lúdicas funcionan como estrategia de reforzamiento del aprendizaje de los acontecimientos que se suscitaron en México en la época contemporánea desde 1870 hasta la globalización y época actual en el 2012, y a su vez verificar si dichas actividades aumentan el interés del alumno por la historia.

Considero que los juegos de mesa resultan atractivos en el área de la historia, en este caso de México contemporáneo, ya que es una forma activa y participativa de ver los hechos históricos que han ocurrido en nuestro país, conociendo mas a fondo los personajes y los acontecimientos que consolidan nuestra sociedad, lo que resulta en una pregunta: ¿De qué manera se puede lograr que sea atractiva la historia? pues al jugar con ella, con el fin de que se sienta un clima de aprendizaje cómodo pero a la vez constructivo y sin la necesidad de la memorización de todo el contenido, mas bien al comprensión y reflexión activa y dinámica, lo cual resulta más productivo.

1.2 Pregunta de investigación

Pregunta general:

¿Es posible aumentar el interés de los alumnos de cuarto semestre de la Preparatoria num.13 de la UANL para estudiar historia de México Contemporáneo a través de las actividades lúdicas?

Pregunta específica:

¿Es posible que a través de las actividades lúdicas se desarrollen climas de aprendizaje dinámicos, participativos y activos para que el alumno construya y refuerce el aprendizaje?

1.3 Justificación

A lo largo de la enseñanza de la historia han existido diversos métodos para enriquecer el aprendizaje de los alumnos y motivarlos a que conozcan los datos más relevantes de los hechos históricos que han marcado nuestra sociedad y el mundo en general. En cuanto a mi experiencia recuerdo haber tenido maestros de historia poco motivadores que nos pedían memorizáramos las fechas y los personajes sin llevarnos a reflexionar sobre los acontecimientos, por lo tanto en el salón de clase la historia era aburrida y se creía que no servía de nada su estudio. Ahora que soy docente e imparto las materias del área de las ciencias sociales: Historia del México contemporáneo e Historia Universal, me doy cuenta que conocer los hechos históricos nos ayudan a analizar el pasado para comprender el presente y formar el futuro, que es de suma importancia conocer la cultura que se ha formado a lo largo del tiempo y como han actuado nuestros antepasados para formar lo que ahora conocemos y lo que seguimos transformando, sin embargo es difícil que un

adolescente, que tiene muchas distracciones tecnológicas mas atractivas que la historia, se interese en la misma.

Esta investigación sobre las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje es muy conveniente para el uso adecuado de dichas actividades como reforzamiento del aprendizaje que se da por medio de la exposición de clase y las actividades que se realizan durante el semestre. En caso de que los resultados sean positivos, entonces esta estrategia de aprendizaje podrá ser utilizada en otras materias y con diferentes conceptos como apoyo o reforzamiento.

La presente investigación es impulsada por los propios alumnos ya que busca que desarrollen habilidades y valores como lo son la creatividad, trabajo en equipo y responsabilidad por medio de la elaboración de un proyecto didáctico (juego de mesa y dinámicas de grupo con experiencias lúdicas), donde a final de cuentas perciben la historia desde otra perspectiva. La finalidad es conocer a ciencia cierta si este tipo de actividades que son del agrado de los alumnos en realidad son beneficiosas para ellos.

La educación activa que involucra al estudiante en las actividades directamente es más eficiente que la educación pasiva donde el maestro explica y el alumno escucha. En la actualidad lo vivimos por medio del enfoque pedagógico por competencias en donde es el alumno el actor principal del proceso de enseñanza-aprendizaje y donde su participación activa es la clave de dicho proceso.

Las actividades lúdicas, en este caso los juegos, se definen como una actividad necesaria para los seres humanos de acuerdo a su estadio evolutivo, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales, siendo a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades cognitivas, psicomotoras y afectivas. Todo esto se debe realizar a manera que los alumnos se sientan agusto sin sentir obligación de ningún tipo, pero a la vez activamente y con el tiempo y el espacio necesarios.

1.4 Objetivos

Objetivo General:

- ❖ Comprobar si por medio de las actividades lúdicas se logra aumentar el interés de los alumnos de cuarto semestre de la Preparatoria no. 13 para estudiar historia de México Contemporáneo.

Objetivo particular:

- ❖ Comprobar si a través de las actividades lúdicas se desarrollan climas de aprendizaje dinámicos, participativos y activos para que el alumno construya y refuerce su propio aprendizaje.

1.5 Hipótesis

- ❖ El interés de los alumnos de cuarto semestre de la Preparatoria no. 13 al estudiar historia de México contemporáneo aumenta por medio de las actividades lúdicas como los juegos de mesa y dinámicas grupales, además de que refuerzan de manera adecuada el aprendizaje de dichos estudiantes.

Variables:

- ❖ Dependiente: participación.
- ❖ Independiente: actividades lúdicas.

2. MARCO TEÓRICO

Dentro del sistema educativo actual por competencias la educación se basa en la autonomía, pero también el trabajo en equipo juega un papel importante. Se pretende formar personas críticas capaces de formular opiniones personales y juicios acertados para que desempeñen un buen papel dentro de la sociedad y aporten cosas positivas. En este ámbito educacional inicial, el juego puede llegar a ser una herramienta importante en el proceso de aprendizaje de los alumnos, ya que por medio de esta actividad se ven en la necesidad de hacer y no solo leer. Existen diversas teorías que hablan acerca del juego como herramienta educacional. A continuación se describen algunas de ellas.

2.1 Friedrich von Schiller: teoría de las necesidades o de la potencia superflua.

El primer autor destacable del tema lo plantea el documento electrónico Educación Infantil de la siguiente manera:

“Friedrich von Schiller (1759-1805) es el primer autor destacable en el tema del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua (1795). Esta teoría explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. La tesis fundamental de su obra es el ennoblecimiento del carácter humano, planteado en el seno de una educación del hombre y de la humanidad.”

Schiller menciona que el juego permite la relajación al final de la jornada, y lo ve como una manera de cubrir necesidades humanas, lo cual engrandece el carácter humano. Por lo tanto si es utilizado dentro de la escuela el alumno siente que es una actividad de descanso, lo cual genera una sensación de aceptación y por lo tanto el proceso de aprendizaje se da de manera más poderosa.

2.2 Moritz Lazarus: teoría del descanso.

Otro autor que habla sobre la importancia de los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje es Moritz Lazarus (1824-1903) quien se enfoca en la relajación como factor importante del juego. Según Giner Llenas (2008) para Lazarus:

“...el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga. Lazarus, creó la teoría del descanso, donde el hombre juega para descansar, utilizando el juego como medio del descanso activo, donde la alternabilidad del trabajo serio e intensivo, con el juego, puede efectivamente favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del Sistema Nervioso Central (el juego aplicado a los adultos)...” además “Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades. El juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio de no trabajo dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas. En el tiempo libre, el hombre está liberado de condicionantes extrínsecos como el trabajo, las obligaciones y los compromisos sociales y familiares.”

Lazarus veía el juego no como un gasto de energía, si no como una compensación por realizar otras actividades, y al momento de estar relacionado con el tiempo libre y la diversión se convierte en una actividad atractiva e interesante lo cual atrae a los alumnos ya que sienten que se salen de la rutina para realizar cosas divertidas, en este caso juegos.

2.3 Vygotsky: teoría sociocultural.

Además de Friedrich von Schiller y Moritz Lazarus, Lev Semiónovich Vygotsky (1896–1934) habla sobre el proceso educativo y se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y en el medio en el cual se desarrolla. Según Guillermo R. Becco:

“Vygotsky Rechaza totalmente los enfoques que reducen la psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. Existen rasgos específicamente humanos no reducibles a asociaciones, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la psicología. El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. El desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona.” P. 1

Como vemos, las actividades lúdicas están bien fundamentadas desde diversos enfoques y no es algo nuevo. Estos autores coinciden en que el juego es una herramienta que sirve de manera positiva en el proceso de aprendizaje, ya que lo asocian con el tiempo libre o con actividades de relajación, por lo tanto los adolescentes se pueden llegar a sentir atraídos hacia actividades lúdicas mas que teóricas y en el caso de la historia de México contemporáneo utilizar juegos de mesa puede llegar a representar una actividad atractiva y diferente, mas que la memorización o actividades teóricas que, considerándoseles aburridas orillan a los alumnos a recurrir a internet para su elaboración.

2.4 El aprendizaje.

Hace dos años comencé aplicando las actividades lúdicas en el desarrollo de la clase y he visto como los alumnos se interesan en utilizar juegos o hacer actividades al aire libre como método de enseñanza, es claro que se sientan atraídos en cualquier circunstancia a salir del salón y hacer algo diferente, pero la incógnita es sí realmente estas actividades incrementan y/o refuerzan el aprendizaje adquirido anteriormente.

Según Anita E. Woolfolk (1992) “Una forma de entender el significado psicológico del aprendizaje es dándose cuenta de lo que no es. Primero, el aprendizaje no es algo que se encuentra únicamente en el salón de clase; ocurre en forma constante en cada día de nuestras vidas. Segundo, no sólo comprende lo que es "correcto" (...) Tercero, el aprendizaje no tiene que ser deliberado o consciente.

Finalmente, el aprendizaje no siempre implica conocimiento o habilidades, las actitudes y las emociones también pueden ser aprendidas.”

¿Qué comprende, por tanto, el aprendizaje? El aprendizaje implica siempre un cambio en la persona que está aprendiendo. El cambio, para bien o para mal, puede ser deliberado o no intencional. Para que pueda ser considerado como aprendizaje, este cambio debe llevarse a cabo por la experiencia, por la interacción de una persona con su medio. Podemos deducir entonces que el aprendizaje es un cambio que ocurre en la persona como resultado de la experiencia.

El proceso de aprendizaje se puede dar gracias a muchas y muy diversas estrategias las cuales son aplicadas según el tipo de contenido que se desea aprender, de hecho todo el tiempo estamos aprendiendo de una y otra manera desde que tenemos uso de razón, incluso hemos ido modificando el aprendizaje que ya tenemos de acuerdo a nuevas experiencias que se nos presentan en la vida cotidiana. En el caso de los alumnos de cuarto semestre de preparatoria, adquieren el conocimiento por medio de una exposición por parte de algún integrante del grupo, y lo aplican en una actividad posterior ya sea mapa conceptual, cuadro comparativo, línea del tiempo entre otras, y las actividades lúdicas vienen a reforzar este conocimiento.

2.5 Actividades lúdicas

A partir de la definición de la Real Academia Española, el término Lúdico(a) se refiere a *“todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión.”* Por otro lado, Fullea Bandera (2003) afirma que: *“existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.”*

Entendiendo a la necesidad lúdica como la premura de ejecutar acciones de forma libre y espontánea, la actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la

necesidad y el placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

Como lo menciona también Fullea Bandera, (2003):

“El acto lúdico es, por definición, un acto de re-creación en tanto resulta la concreción de ese vital impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir: en pleno ejercicio de su libertad.”

Por lo tanto las actividades lúdicas se relacionan directamente con el juego y actos placenteros que lleven a los participantes a adquirir o no conocimiento por medio de la recreación y la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan la memoria y permitan la vitalidad del individuo a través del recuerdo, por consiguiente este tipo de actividades al ser inmersas en el proceso de aprendizaje pueden fomentar el recuerdo de la información con la que se esté jugando o participando, aumentando así el nivel de conocimiento que se adquiere de dicho tema.

La psicología cognitiva insiste en que el juego en el desarrollo personal, ni es la única estrategia ni es demostrable que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel de jugador, sin embargo también existen los alumnos que no están de acuerdo con esta estrategia de aprendizaje, ya que están habituados a una enseñanza basada en la recepción.

2.6 Otras investigaciones

En investigaciones previas se han encontrado resultados favorables hacia las actividades lúdicas. Según la investigación *“Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE (lenguas foráneas extranjeras): el juego didáctico”* de Andreu Andrés y García Casas, (2003): *“La amenidad de las clases es un objetivo docente, la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestro alumnos hacia la materia.”* También comentan que han comprobado que *“...con planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, considerando el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con el grupo más difícil.”*

De acuerdo a Ernesto Yturralde (2011) el NTL | National Training Laboratories elaboró una investigación que favorece al juego y las actitudes lúdicas en clase, se llama The Learning Pyramid (Pirámide del Aprendizaje), y en ella se concluye que aprendemos:

- “El 5% de lo que escuchamos,
- El 10% de lo que leemos,
- El 20% de lo que escuchamos y vemos,
- El 50% cuando argumentamos en grupos de discusión guiados,
- El 75% cuando hacemos las cosas, y
- El 80% cuando lo enseñamos y facilitamos a otros.”

Siendo esto cierto los juegos al ser diseñados, elaborados y utilizados por los alumnos están alcanzando un buen nivel de aprendizaje ya que leen la información para hacer el juego y después escuchan, ven, argumentan y hacen. Además en el momento en que el equipo enseña como jugar, esta también aprendiendo.

De igual manera Yturralde (2011) cita al maestro Edgar Dale, quien investigando las mejores y peores maneras de aprendizaje, presentó en 1969: The Cone of Learning (El Cono del Aprendizaje) en el que se concluye que luego de 2 semanas tendemos a recordar:

- “El 90% de lo que decimos y hacemos

- El 70% de lo que hacemos
- El 50% de lo que escuchamos y vemos,
- El 30% de lo que vemos,
- El 20% de lo que escuchamos,
- El 10% de lo que leemos.”

Estas investigaciones respaldan que para un mejor aprendizaje hay que desarrollar acciones que sean activas en los estudiantes: hacer, enseñar, argumentar, participar y experimentar. No es necesario consultar tantas investigaciones para saber si el juego es o no positivo para las personas, ya que desde que nacemos hasta que comenzamos a tener uso de razón el juego es el eje que mueve nuestras expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Los niños desarrollan a través del juego su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

El juego en el aula según Carmen Torres (2002):

“Sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención (debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas) la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana”. P.116.

Además de fomentar valores y disciplina, y gracias a las bases teóricas de esta investigación, es muy factible que el juego también favorezca el proceso de aprendizaje ya que permite practicar las destrezas cognoscitivas, físicas, lingüísticas, emocionales y sociales, además de que por medio del juego se aprende de forma natural y espontanea. Como lo menciona Paula Chacón (2008):

“La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.”

3. MÉTODO

En función a las bases teóricas anteriormente mencionadas, me permito describir el método de la presente investigación. Su finalidad es conocer si en realidad los estudiantes de 4to semestre de preparatoria pueden incrementar su participación en clase así como el interés hacia la historia de México contemporáneo a través de la utilización de las actividades lúdicas.

3.1 Diseño de investigación.

El diseño de la investigación es de tipo descriptiva, este tipo de investigación según Van Dalen y Meyer (1974) *“consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.”*

Los datos que se manejan son de en su mayoría de tipo cualitativos ya que se realiza una fuerte observación en todo el proceso, pero también se utiliza una técnica cuantitativa que es la encuesta la cual arroja resultados graficables que fueron de gran utilidad en este proceso.

3.2 Participantes.

Los alumnos participantes en esta investigación estudian el 4to semestre del bachillerato general y bachillerato bilingüe progresivo dentro de la Preparatoria #13 de la UANL. Son un total de 124 y están divididos en cuatro grupos, la muestra se grafica a continuación:

Grupo:	Hombres	Mujeres
401 bachillerato bilingüe progresivo	14	23
402 bachillerato general	13	16
403 bachillerato general	13	16
404 bachillerato general	13	16

Del total de la muestra 122 alumnos están cursando la primera oportunidad y solo 2 de ellos están cursando la materia como remedial ya que se encuentran en tercera oportunidad.

El 100% se encuentra entre los 16 y 18 años de edad y pertenecen en promedio a la clase social media.

3.3 Instrumentos de investigación

Los instrumentos utilizados en esta investigación son los siguientes:

- 1.- Bitácoras de clase
- 2.- Observación participante: videgrabaciones.
- 3.- Encuesta

3.3.1 Bitácoras de clase.

Las bitácoras de clase que se agregan en la parte de “anexos” (anexo 7) describen el proceso que se llevó a cabo día tras día a lo largo de dos meses (del 27 de febrero al 23 de abril de 2012), donde se realizó la exposición de dos equipos, las unidades dos y tres: “U2: La Institucionalización y el Cardenismo” y “U3: El Desarrollo Estabilizador”. Este instrumento revela las actividades que se desarrollaron y la manera en que los alumnos expusieron los temas que les habían sido asignados, para posteriormente elaborar un trabajo sobre dichos temas y pasar al final de la

exposición a la utilización del juego de mesa o actividad lúdica, también contienen una autoevaluación y un compromiso al final de cada una con la intención de mejorar la práctica docente.

Los datos que incluyen las bitácoras de observación van desde el nombre de maestro, asignatura, grupo, aula, semestre, fecha y hora de clase, competencias previas que el alumno ya integra, competencias a desarrollar en la sesión observada, la actividad de aprendizaje que se realiza así como el propósito y la evidencia de dicha actividad, también se describe el trabajo que se llevo a cabo en el aula y el análisis del mismo. Para terminar se anota una autoevaluación y compromisos con la finalidad de mejorar la práctica docente.

Cabe mencionar que dichas bitácoras fueron elaboradas para la unidad de aprendizaje de Práctica Docente II impartida por la MAE Gabriela Torres Delgado en el 4to semestre de la MDEMS de la Fac. de Psicología de la UANL, misma donde se presenta la investigación.

3.3.2 Observación participante: videograbaciones.

La observación participante se realizó durante todo el semestre, gracias a esta fue posible la elaboración de las bitácoras y poder llegar a los resultados de esta investigación. Muchas de las clases en donde los alumnos utilizaron los juegos de mesa o llevaron a la práctica las actividades lúdicas fueron video grabadas con fines de investigación (anexo 6), los alumnos tenían conciencia de ello, sin embargo se les comentó que los videos se grababan con la intención de tener evidencia de las prácticas que se realizan en clase, por lo tanto nada de lo video grabado fue forzado o ensayado, al contrario se refleja el trabajo diario de los alumnos de manera espontánea y natural.

3.3.3 Encuesta

El ultimo instrumento y el que más datos arrojó a la presente investigación es una encuesta aplicada a 116 de los 124 alumnos de cuarto semestre que trabajaron con esta estrategia didáctica durante todo el ciclo. Las preguntas de esta encuesta están formuladas a manera de responder a su vez las preguntas de investigación y por ende la hipótesis de este trabajo. Esta encuesta fue fundamental para el registro de los resultados de la investigación. El formato de la encuesta se puede consultar en el anexo 8.

3.4 Procedimiento.

Comencé esta investigación realizando una planeación para la unidad de aprendizaje Ciencias Sociales II, en la cual se definen todas las actividades que se desarrollaran a lo largo del semestre y así mismo se establecen las competencias tanto disciplinares como genéricas que se busca desarrollar en este curso. También están establecidos los contenidos a tratar, las frecuencias de clase, las estrategias de aprendizaje que se llevaran a cabo, las actividades por medio de las cuales se aplican las estrategias, los recursos didácticos y los criterios de evaluación que serán utilizados (ver anexo 1).

La manera de abordar todos los contenidos del curso se repite ya que esta práctica está diseñada para ser trabajada a lo largo de todo el semestre. En la primera etapa, los alumnos se reunieron por equipo dividiéndose los temas de todo el programa, los equipos podían ser formados desde tres integrantes hasta seis, dependiendo del contenido de la unidad que trabajarán. Posteriormente ya divididos por equipos los alumnos se repartieron los temas a manera que cada uno tenía un subtema o tal vez dos o tres. Cada quien fue responsable de elaborar una presentación en PowerPoint la cual debía cumplir ciertos requisitos, por ejemplo: que se utilizara solo títulos e imágenes, y por medio de las imágenes fueran capaces de contar la historia, también podían incluir videos, corridos, u otras herramientas que

ayuden a complementar el tema. Estos requisitos fueron entregados al alumnos al inicio del semestre junto con las rubricas de evaluación (ver anexo 3).

Una vez que el equipo elaboró su presentación, se da inicio a la exposición. Se les pidió a los alumnos que acudieran vestidos formalmente y que expusieran el tema de manera clara y concisa, presentando ejemplos sobre lo que esta hablando. Esta presentación fue evaluada por el docente en el momento de la exposición mediante una rúbrica (ver anexo 2). Los demás alumnos que se encontraban como espectadores hicieron notas en la libreta sobre los hechos históricos más importantes que se mencionaron y al final elaboraron de tarea una actividad pertinente al tema la cual podía ser mapa conceptual, ensayo, sketch board, síntesis o cuadro comparativo, dependiendo el tema que se vio como se estipula para cada unidad según la planeación (anexo 1). Estas actividades fueron entregadas y evaluadas a través de listas de cotejo (anexo 3).

Una vez terminada la exposición del tema y con el fin de reforzar el conocimiento, el mismo equipo presentó un juego de mesa o una actividad tipo dinámica, el diseño es libre pero debía ser creativo, innovador, atractivo y apto para que lo jueguen varias personas. Para la elaboración del juego, los equipos podían utilizar todo tipo de materiales, desde plástico, recortes, material reciclado, juguetes, etc.

Se destinó una clase especial al final de la exposición para utilizar el juego que el equipo expositor diseñó y trajo para jugar, primero que nada se establecieron las reglas y procedimientos de juego, también se armaron equipos para poder jugar todo el grupo. Este es el momento mas divertido y significativo de todo el proceso, ya que los mismos alumnos han hecho los juegos, y los demás alumnos estuvieron haciendo notas a lo largo de la exposición, por lo tanto cuentan con las herramientas necesarias (las bases teóricas) para participar y acertar. Como motivación, los alumnos que acertaron y/o ganen los juegos, obtuvieron puntos extra en su calificación. Durante el desarrollo del juego se evaluó por una parte al equipo creador del juego mediante una rúbrica (anexo 4), y por otra parte con respecto a los alumnos que están jugando se hizo un registro de observación de los alumnos que

participaron activamente aportando conocimientos pertinentes durante el juego (anexo 5).

A continuación se describe el análisis de los datos arrojados por los instrumentos de investigación en este proceso.

4. RESULTADOS

Dentro de las bitácoras de observación (anexo 7) establezco algunos puntos a favor y otros en contra de las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje. En el momento de la exposición de clase por parte de los mismos alumnos pude notar que pocos un 30% aproximadamente investigan fuera de clase, el resto, la mayoría, se apega a la información que tienen en el libro para elaborar su presentación PowerPoint, las cuales también fueron muy variadas. Los alumnos sobresalientes expusieron presentaciones bien elaboradas, utilizando gran cantidad de recursos como imágenes y/o videos, además denotaron un adecuado uso de las TICs añadiendo transiciones y fondos especiales a la presentación.

Definitivamente dicha presentación reflejaba el nivel de conocimiento del tema por parte del alumno, aquellos con las presentaciones mas básicas carecían de seguridad para exponer ya que no habían investigado ni estudiado lo suficiente para pararse frente a sus compañeros a explicar el tema.

Algo importante, fue el hecho de que la gran mayoría de los alumnos en cada salón se vieron muy atentos y participativos, al momento de hacer lluvia de ideas y critica hacia los personajes analizados, muchos querían hacer preguntas e incluso dar su propia opinión sobre el acontecimiento del que estuviéramos hablando. Esto tiene mucho que ver, en mi opinión, con el hecho de que son una generación que están viviendo un año electoral muy fuerte y tienen acceso a mucha información oficial y extraoficial sobre los partidos, sus candidatos y el pasado de los mismos, por lo tanto se siente atraídos un poco mas hacia la historia, para poder entender lo que esta pasando en la actualidad.

Al final de la exposición de los temas elaboraron una tarea, por ejemplo en el tema del Callismo de Plutarco Elías Calles, se elaboró un cuadro comparativo en el cual debían marcar las diferencias entre los gobiernos de Calles y sus tres sucesores: Emilio Portes Gil, Pascual Ortiz Rubio y Abelardo L. Rodríguez. Gracias a la elaboración de esta actividad los alumnos razonaron y registraron toda la

información que habían recibido anteriormente por medio de la exposición de sus compañeros.

Habiendo finalizado la exposición y la elaboración de trabajos, se pasó a la parte que más atañe a la presente investigación: la utilización de juegos de mesa o actividades lúdicas como estrategia de reforzamiento de la historia de México contemporáneo. Algunos equipos realizaron excelentes juegos de mesa donde el contenido era todo lo que ya habíamos visto y trabajado anteriormente, agregando los personajes, los hechos, las instituciones, los problemas y demás aspectos que acontecieron en el periodo histórico en cuestión.

En el anexo 9 adjunto algunas imágenes de los juegos de mesa que se elaboraron, de igual manera anexo en forma física un CD (anexo 6) con los videos completos de estas practicas, cabe mencionar que no todos los juegos fueron buenos, también hubo equipos que lo diseñaron un día antes o incluso el mismo día solo por salir del apuro, lo que si es de apuntar es que a final de cuentas todos los equipos elaboraron un juego, fue una parte que nadie se saltó y eso significa que existe algo de motivación para elaborar las actividades lúdicas y participar en ellas, sin embargo al momento de participar se notó cierta deficiencia en las respuestas de los alumnos, ya que no estaban del todo preparados para responder sin la ayuda del libro de texto.

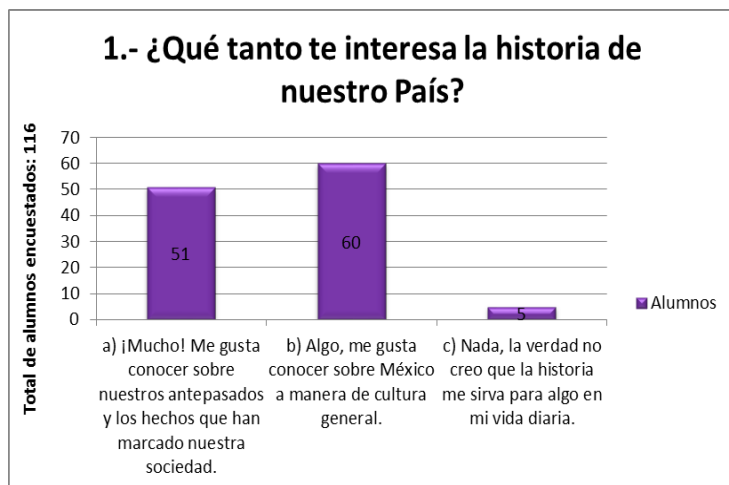
Pude observar que los alumnos se muestran sumamente participativos y animados durante las actividades lúdicas, y además clase tras clase los alumnos se desenvolvían desde el inicio, cuando era su turno de exponer el tema, en la elaboración del juego o actividad y sobre todo en la participación en dichos juegos.

Debo admitir que yo tenía la idea de que esta estrategia didáctica era eficaz y pertinente para todos, pero gracias a la observación participante me di cuenta de que no es así, no todos se sienten cómodos participando ni expresándose a través del juego. Algunos son más académicos e introvertidos, y a otros simplemente les parecía divertido más no significativo. Una gran parte de los resultados de esta investigación se dio gracias a la observación participante, la cual además apoya a los otros instrumentos para la recolección de datos.

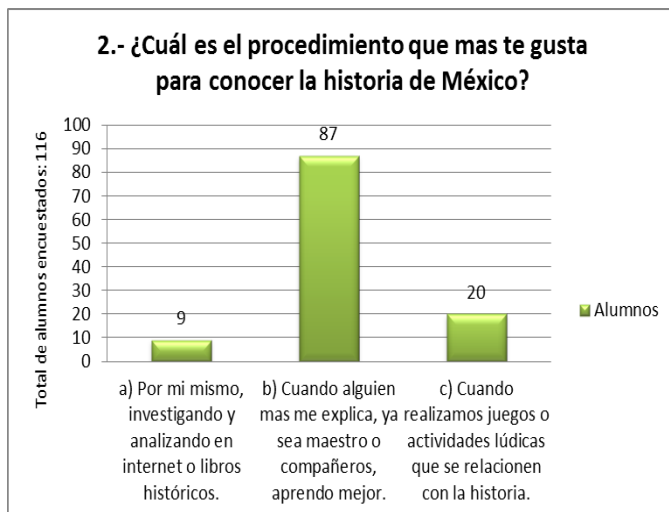
Vemos que gracias a las actividades lúdicas el ambiente se torna mas relajado, lo que conlleva a que los alumnos sean mas participativos y activos definitivamente, el punto que no coincide es la construcción del aprendizaje por parte del alumno, porque en realidad solo esta reforzando lo que había aprendido anteriormente con otras actividades, por lo tanto es observable que: SÍ se desarrollan en climas de aprendizaje dinámicos, participativos y activos pero NO se da la construcción de aprendizaje por parte del alumno.

Para dar respuesta a las preguntas de investigación y como base que sustenta a la misma, se elaboró y aplicó una encuesta que arrojó resultados definitivos y que la verdad fueron muy sorprendidos.

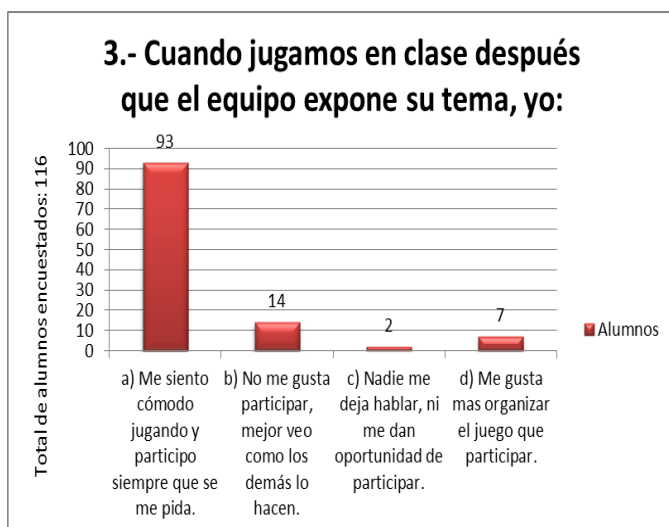
Las respuestas se tabulan en las siguientes graficas:



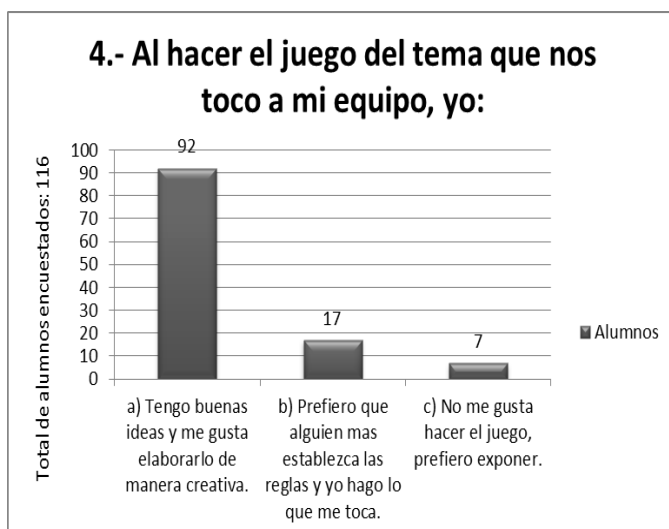
En la primera pregunta el 52% contesto que le interesaba la historia a manera de cultura general, el 44% dijo que le gustaba mucho y el 4% dijo que no le gustaba para nada la historia.



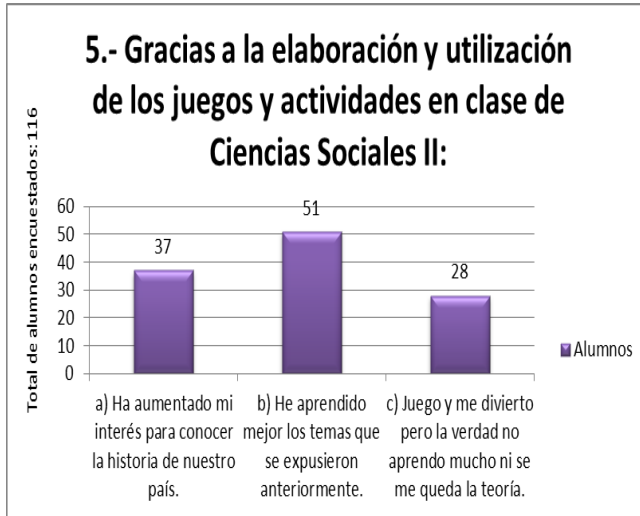
Referente a la manera de aprender historia el **75% de los alumnos respondió que le gusta que le explique alguien mas ya sea maestros o compañeros**, mientras que el **17% dice que aprende mejor por medio de actividades lúdicas**, y solo el **8%** menciona que le gusta aprender por si mismo en libros e internet.



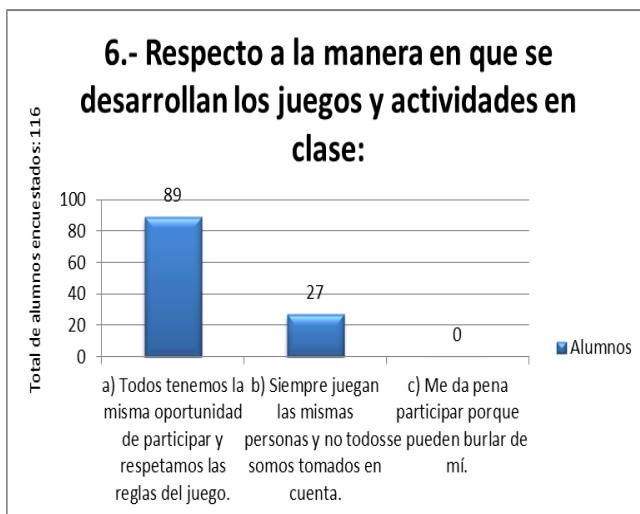
En cuanto a la manera en que sienten los alumnos al momento de los juegos la gran mayoría el **80% respondió que se sentía cómodo al participar**, el **12% dijo que no le gustaba ser activo**, más bien prefería solo ver a los demás, el **6%** gusta más de organizar que participar y solo el **2%** dijo que nadie lo deja hablar y no se le da la oportunidad de participar.



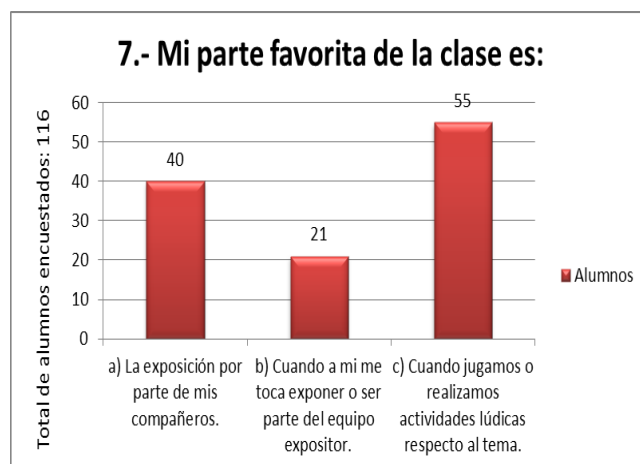
Respecto a las ideas que aportan en la elaboración del juego de mesa o las actividades lúdicas el **79% de los alumnos dijo tener buenas ideas y ser creativo**, el **15%** prefiere ser pasivo y que alguien más establezca las reglas, y solo el **6%** dijo que no le gusta para nada el juego.



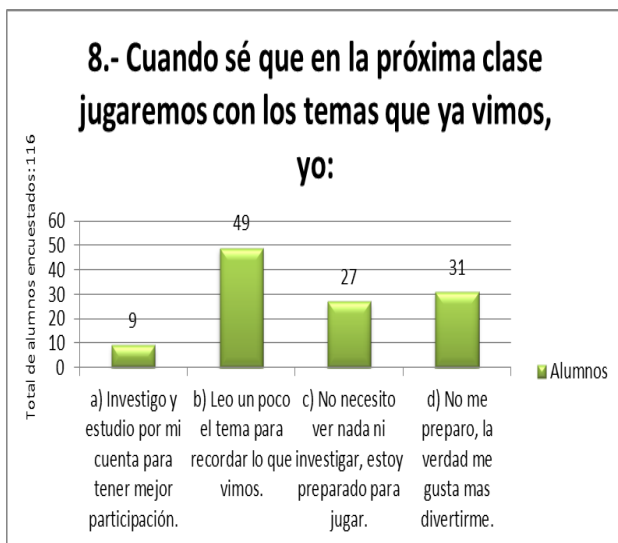
El 32% de los alumnos dijo que el interés para conocer la historia de México aumento, el 44% dijo que reforzó los temas aprendidos con anterioridad y el 24% señaló que solo se divierte, pero que no aprende ni refuerza conocimientos mediante la utilización de juegos y actividades lúdicas.



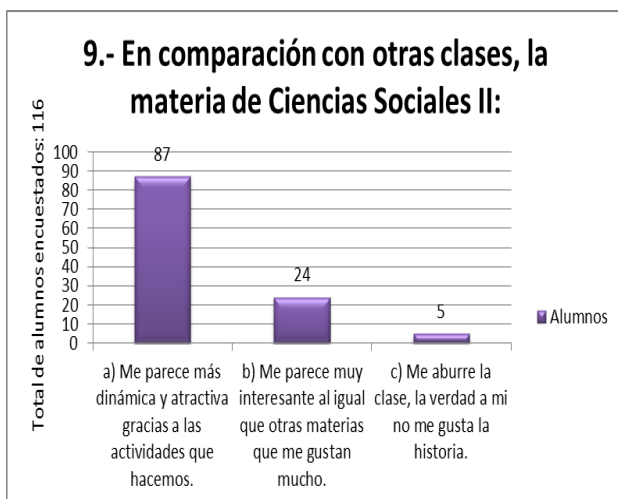
En cuanto a la equidad y valores que se desarrollan con esta practica el 77% de los encuestados dijo que la justicia y el respeto estaban presentes al momento de participar, el 23% dijo que no era justa la participación ya que siempre jugaban las mismas personas y el 0% se siente avergonzado o que se burlan de él o ella al momento de los juegos.



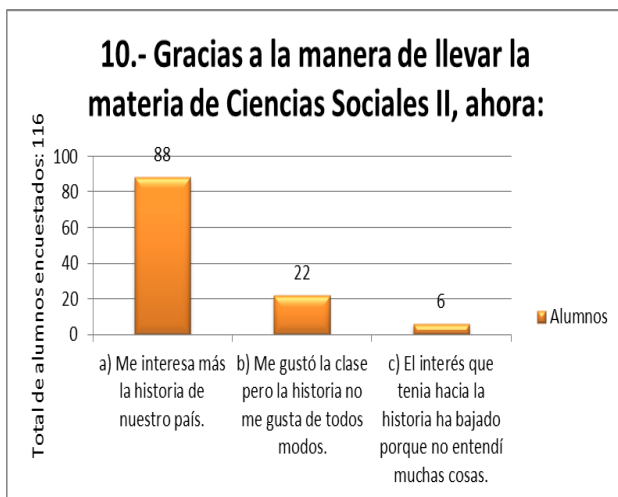
La parte favorita de la práctica para los alumnos es en su mayoría, el cuando se utilizan los juegos 47%, pero no muy lejano el 34% señala que es durante la exposición de la clase por parte de los equipos expositores, y el 18% dice que le gusta más cuando es parte del equipo expositor.



Respectivamente a la preparación que realizan los alumnos para participar en las actividades lúdicas el 42% dijo que solamente leía un poco el tema para recordar lo ya visto, **el 27% dijo no prepararse ya que solamente le gustaba divertirse sin aprender**, el 23% dijo no necesitar preparación y solo el 8% dijo investigar por su cuenta para tener mejor participación.



En relación al atractivo de la clase el 75% de los alumnos dijo que Ciencias Sociales II le parecía mas dinámica y atractiva que otras gracias a las actividades que hacen, el 19% dijo que le parecía igual de interesante que otras materias y el 5% dijo que no le gustaba incluso le parecía aburrida.



La última pregunta es en relación al interés por la historia de los alumnos y el 76% dijo que ha aumentado, el 19% que le gustó la clase pero no aumento el interés por la historia y el 5% dijo que el interés disminuyó.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN

De acuerdo a la investigación realizada se puede afirmar que las actividades lúdicas:

- Son en gran medida atractivas para los alumnos de cuarto semestre en la unidad de aprendizaje de Ciencias Sociales II en la Preparatoria #13 de la UANL.
- Sirven como método de reforzamiento más que de construcción de aprendizaje.
- Han aumentado el interés de los alumnos por conocer la historia de nuestro país, se sienten mas atraídos hacia los procesos históricos y denotan un alto grado de reflexión sobre los mismos.
- Los alumnos se muestran muy participativos y motivados en el momento de la elaboración y utilización de juegos de mesa y actividades lúdicas, sin embargo no se ven interesados en que esta estrategia sirva como método de aprendizaje, más bien es una manera de divertirse y recordar lo que ya han aprendido.

De acuerdo a los objetivos y preguntas de investigación:

Determinar si las actividades lúdicas aumentan el interés de los alumnos de cuarto semestre de preparatoria para estudiar historia de México Contemporáneo.

Existe una contradicción entre el tema con el que se trabaja y las actividades que se desarrollan ya que en la pregunta numero dos de la encuesta la mayoría de los encuestados osea el 87% declara que aprende mejor cuando se le explican los temas históricos de manera oral, ya sea otros compañeros o el mismo maestro. Pero por otro lado en la pregunta numero siete declaran que la parte favorita de la clase son las actividades lúdicas, el 47% lo cree así. De igual manera el 76% de los alumnos dice en la pregunta diez que gracias a la manera de ver las Ciencias

Sociales en este curso ha aumentado su interés hacia la historia de nuestro país, por lo tanto se puede deducir que **los alumnos disfrutaban las actividades lúdicas por el hecho de ser dinámicas y salirse de su ambiente cotidiano, también han aumentado en cierta medida el interés de los alumnos por la historia de México, pero no es la manera en la que ellos prefieren aprenderla.**

Gracias a la observación participante y las bitácoras de clase puedo afirmar que **las actividades lúdicas aumentan la motivación de los estudiantes hacia la historia de México contemporáneo**, ya que durante la clase se muestran participativos y reflexivos y esto se refleja en los trabajos que elaboran como mapas conceptuales, cuadros comparativos, ensayos entre otros, donde escriben conclusiones o notas personales a manera de comentarios los cuales manifiestan el nivel de comprensión del tema. También en la pregunta número nueve de la encuesta los alumnos señalan que en comparación con otras clases, la de Ciencias Sociales II les parece más dinámica y atractiva gracias a las actividades que en ella se realizan.

Determinar si a través de las actividades lúdicas se desarrollan climas de aprendizaje dinámicos, participativos y activos para que el alumno construya su propio aprendizaje.

En cuanto a los climas de aprendizaje definitivamente SI, en los videos y fotografías se demuestra que al momento de jugar o participar en alguna actividad los alumnos comienzan a participar activamente, el ambiente se torna mucho más dinámico y los alumnos se desenvuelven mejor. En cuanto a la construcción del aprendizaje la respuesta es NO, **los alumnos disfrutaban mucho realizar actividades lúdicas, pero no construyen aprendizaje por medio de ellas, en el mejor de los casos lo refuerzan.** Esto se comprueba en la pregunta número cinco de la encuesta donde la mayoría de los encuestados, el 44%, dice haber aprendido mejor los temas vistos con anterioridad en la clase, sin embargo la construcción de conocimiento por medio de las actividades lúdicas se ve de manera muy mínima.

Por lo tanto la hipótesis: *El interés de los alumnos de cuarto semestre de la Preparatoria no. 13 al estudiar historia de México contemporáneo aumenta por medio*

de las actividades lúdicas como los juegos de mesa y dinámicas grupales, además de que refuerzan de manera adecuada el aprendizaje de dichos estudiantes.

Se ha comprobado.

El interés de los alumnos de cuarto semestre de la Preparatoria no. 13 al estudiar historia de México contemporáneo AUMENTA gracias a la elaboración y utilización de actividades lúdicas, además el aprendizaje se REFUERZA por medio de las actividades lúdicas, mas no se incrementa.

Las actividades lúdicas ya sean dinámicas o juegos de mesa vienen a reforzar el aprendizaje adquirido con anterioridad por medio de la exposición de clase y elaboración de tareas que van de acuerdo a los temas de la unidad de aprendizaje de Ciencias Sociales.

Mencionaba anteriormente que el aprendizaje ocurre de manera constante en nuestras vidas, aprendemos con naturalidad y en ocasiones ni siquiera nos damos cuenta de que lo hacemos. Por medio de esta investigación fue posible determinar lo que realmente ocurre con las actividades lúdicas, vimos que los alumnos reflejan un alto interés en dichas actividades, sin embargo no se ve reflejado el aumento de interés hacia la investigación de los temas históricos mismos que son utilizados en los juegos y dinámicas.

Según las investigaciones de Ernesto Yturalde (2011) mencionadas en este trabajo las personas aprendemos mayormente cuando enseñamos las cosas porque para ser capaces de esto significa que ya hemos pasado por ciertos niveles de aprendizaje, entre ellos la problematización, adquisición y procesamiento de la información, aplicación de la misma y por ultimo conciencia del aprendizaje. También menciona que tendemos a recordar el 90% de lo que decimos y hacemos ya que cuando la información nueva se procesa y se relaciona con la información antigua en nuestro cerebro, se lleva a cabo la construcción de aprendizaje y es ahí cuando estamos preparados para aplicar dicha información en cualquier ámbito.

En comparación con las investigaciones previas, la presente nos dice que el aprendizaje activo se da en el momento en que el alumno adquiere y procesa la información, pero no por medio de las actividades lúdicas, si no cuando la información es adquirida de manera tradicional, por medio de una exposición y elaboración de tareas para posteriormente utilizar los juegos y dinámicas a manera de refuerzo de lo aprendido.

Definitivamente los resultados de esta investigación coinciden con las anteriores en el hecho que el aprendizaje activo es mas significativo que el pasivo, sin embargo las actividades lúdicas aun siendo parte de una estrategia educativa dinámica, no pueden ser consideradas como un todo, mas bien se pueden considerar como una excelente herramienta de reforzamiento, fortalecimiento o consolidación de la información adquirida previamente.

Puedo concluir a manera general que los resultados no son precisamente lo que esperaba, tenía la idea de que las actividades lúdicas eran cien por ciento efectivas en el proceso de aprendizaje en la unidad de aprendizaje de Ciencias Sociales II, sin embargo me doy cuenta que el problema no son las actividades lúdicas en sí, mas bien el tópico del que se envuelven. Los alumnos de esta generación (2010-2012) no están acostumbrados a aprender por sí mismos, comenzaron a utilizar el enfoque por competencias en el nivel medio superior, por lo tanto les ha costado trabajo adaptarse y esperan que al igual que en la educación básica, la historia sea enseñada por medio de exposición y no por investigación propia.

En la actualidad niños de grados educativos cada vez mas principiantes comienzan a trabajar por competencias y a realizar la construcción de aprendizaje por medio de actividades colaborativas o individuales, es un cambio que no se logra de la noche a la mañana pero que sin lugar a dudas beneficia a la sociedad mexicana en la que vivimos puesto que las nuevas generaciones egresan con un perfil de competencias desarrollado y son capaces de realizar diversas labores sin necesidad de una larga capacitación o guías de instrucciones, son personas autónomas y aptas para solucionar problemas y tomar decisiones de manera correcta.

Para futuros estudios se recomienda que se realice mucha observación directa con los alumnos, ya que los instrumentos de investigación cuantitativos pueden arrojar datos estadísticos, pero no describen lo que realmente pasa en el aula, y estos son los datos mas relevantes para conocer el ámbito y las cuestiones que conciernen a los alumnos que a final de cuentas son el objeto de estudio así como la motivación directa.

Sería interesante ampliar la muestra y aplicar las encuestas a más alumnos, en este caso siendo un grupo pequeño los resultados pueden llegar a ser tendenciosos. Así mismo se recomienda analizar como se desarrollan las actividades lúdicas no solo en el ámbito de las Ciencias Sociales, también en las Ciencias Exactas, en el campo del lenguaje y en otras unidades de aprendizaje en donde esta estrategia puede servir como una excelente herramienta.

Se recomienda también a las instituciones educativas de nivel medio superior que continúen estimulando las actividades que fomentan el aprendizaje colaborativo, activo, dinámico y de formación integral que realmente motiva mucho mas a los estudiantes que las lecciones tipo catedra que aunque ya no deben de existir, seguimos viendo en las aulas.

Una última recomendación es que el proceso de la investigación se disfrute de tal manera que se viva día a día y se logren resultados irrefutables que mejoren la práctica docente.

REFERENCIAS

_____. (s/f) *Seminario de Ocio y Tiempo Libre: Juego y Ocio*. Recuperado el 06 de abril de 2012 de: <http://mariabotesierra.files.wordpress.com/2011/01/seminario.pdf>

_____. (s/f) *Teoría del Aprendizaje de Vygotsky*. Recuperado el 06 de abril de 2012 de: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>

Andrés, M. y García M. (s/f) *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. Recuperado el 06 de abril de 2012 de: http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

Castillo Reyna, et. Al. (2011). *Guía de aprendizaje: Ciencias Sociales 2*. Universidad Autónoma de Nuevo León, Ediciones de Laurel.

Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Instituto Pedagógico de Caracas. Recuperado el 02 de junio de 2012 de: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Chan, M. & Tiburcio, A. (2000). *Guía para la elaboración de materiales orientados al aprendizaje autogestivo*. México: Universidad de Guadalajara.

Diccionario De La Lengua Española - Vigésima segunda edición. *Definición de Lúdico(a)* Recuperado el 02 de junio de 2012 de: http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=l%C3%BAdico

Fullea Bandera, P., (2003). *Lúdica por el desarrollo humano: programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos*. Recuperado el 30 de marzo de 2012 de: <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFullea.html>

Galvañ Peguero, (2011). *¿Se puede desarrollar la competencia comunicativa utilizando un juego didáctico de mesa? Cuadernos de Educación y Desarrollo Vol. 3, Nº 27*. Recuperado el 06 de abril de 2012 de: <http://www.eumed.net/rev/ced/27/gpmp.htm>

Giner Llenas, M. (2008). *El modelo lúdico en la intervención educativa*. Recuperado el 30 de marzo de 2012 de: http://www.editexebooks.es/AdjuntosLibros/EI%20juego%20infantil_UD01.pdf

Gómez, M. y Romero, V. *El juego infantil y su metodología*. Editorial Altamar. Recuperado el 06 de abril de 2012 de: <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>

Henríquez, A. (2010). *Los procedimientos en la enseñanza de la historia*. Recuperado el 02 de junio de 2012 de: <http://historia1imagen.files.wordpress.com/2010/03/procedimeintos-ensenanza-aprendizaje-de-la-historia.pdf>

Moreno, C. (s/f). *Actividades lúdicas para la clase de E/LE*. Actas del X seminario de dificultades Específicas de la Enseñanza del Español a Lusohablantes. Recuperado el 26 de marzo de 2012 de: <http://www.mec.es/sgci/br/es/publicaciones/taller/cm.pdf>

Prado Díez, D. (s/f). *Relajación Creativa Integral: Principios y técnicas*. Instituto Avanzado de Creatividad aplicada total. Recuperado el 06 de abril de 2012 de: <http://www.iacat.com/10-Sociopolitica/datos/daniel/RELAJACI%C3%93N%20CREATIVA.pdf>

R. Becco, G., (2011). *Vygotsky y teorías sobre el aprendizaje: conceptos centrales perspectiva vygotskyana*. Instituto San Martín de Tours, Buenos Aires. Recuperado el 30 de marzo de 2012 de: http://www.libreopinion.com/members/ironcero/docs/VYGOSTSKY_06_BECCO_Vygotsky_y_teorias_sobre_el_aprendizaje.pdf

Torres, C. (2002). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Recuperado el 02 de junio de 2012 de: http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf

Van Dalen, D. y Meyer, W. (1974) *Manual de Técnica de Investigación Social en Metodología de las Ciencias Sociales*. UNAM-ENEP.

Woolfolk, Anita E. (1992). *Psicología Educativa*. Ed. Prentice-Hall Hispanoamericana, Recuperado el 30 de marzo de 2012 de: <http://www-azc.uam.mx/instancias/cursovirtual/Woolfolk1.HTM>

Yturalde, E. (2011). *Aprendizaje experiencial*. Recuperado el 06 de abril de 2012 de: http://www.yturalde.com/aprendizaje_experiencial.htm

ANEXOS

Anexo 1

Planeación del semestre enero –junio 2012, Ciencias Sociales II Historia de México contemporáneo. (Se muestra solo la primera unidad)

DEPENDENCIA: PREPA 13	UNIDAD DE APRENDIZAJE: CIENCIAS SOCIALES II	
MAESTRO: LCC ELIZABETH MARROQUÍN GUZMÁN	CLAVE: 026	CREDITOS POR SEMESTRE. 2
PERIODO: ENERO – JUNIO 2012	UNIDAD: 1	
SEMESTRE: CUARTO SEMESTRE	NOMBRE: EL PORFIRIATO Y LA REVOLUCIÓN MEXICANA (1876 – 1920)	
FRECUENCIAS POR SEMESTRE: UNIDAD 1: 12 SESIONES / 50 MIN TOTAL: 48 SESIONES / 50 MIN	<p>OBJETIVO FORMATIVO / COMPETENCIAS DISCIPLINARES:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Define y caracteriza los aspectos económicos, políticos, sociales del Porfiriato. <input type="checkbox"/> Ubica los hechos históricos acontecidos en México en el contexto mundial a fines del siglo XIX. <input type="checkbox"/> Describe los principales movimientos sociales que surgieron a finales del Porfiriato. <input type="checkbox"/> Reconoce los acontecimientos más relevantes que ocasionaron el estallido de la Revolución Mexicana, y las repercusiones que generó en la vida política y social del país. <input type="checkbox"/> Muestra disposición para reflexionar de manera crítica los problemas sociales. 	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: 10% 1er parcial 10% 1er indicativo 10% 2do parcial 10% 2do indicativo 60% Portafolio de actividades. <ul style="list-style-type: none"> 20% exposición de clase 10% producto integrador 30% tareas a lo largo del semestre 	<p>COMPETENCIAS GENÉRICAS:</p> <p>4.- Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de los medios, códigos y herramientas apropiados. 8.- Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. 9.- Participa en una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.</p>	

FECUE NCIAS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO/ COMPETENCIA	CONTENIDOS/ CONOCIMIENTOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDÁCTICOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE / EVALUACIONES	SEGUIMIENTO			
							E	F	G	H
1-2-3- 4-5	<p><i>Comp. Disciplinar:</i></p> <p><i>Define y caracteriza los aspectos económicos, políticos, sociales del Porfiriato.</i></p> <p><i>Ubica los hechos históricos acontecidos en México en el contexto mundial a fines del siglo XIX.</i></p> <p><i>Describe los principales movimientos sociales que surgieron a finales del Porfiriato.</i></p> <p><i>Comp. Genérica: 4 y 9</i></p>	<p>EL PORFIRIATO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Porfirio Díaz y su asenso al poder. • Situación política. • Situación económica. • Cuestión agraria. • Situación social. • Antecedentes del movimiento revolucionario de 1910. 	<p>Los alumnos elaboran equipos de trabajo para exponer los temas, en total serán 5 equipos: 1 y 2 expondrán unidad 1, eq. 3 expondrá unidad 2, eq. 4 unidad 3 y eq. 5 unidad 4.</p> <p><u>Problematización:</u> Se lanza la pregunta ¿Qué saben sobre Porfirio Díaz? Y se genera una pequeña introducción al tema.</p> <p><u>Adquisición de la información:</u> El equipo #1 expone el tema “El Porfiriato” por medio de una presentación en PowerPoint previamente elaborada y que contenga en su mayoría imágenes, se puede basar también en videos de YouTube y otros recursos según su creatividad.</p> <p>Los demás alumnos subrayan en el libro los aspectos más importantes del tema y hacen anotaciones de lo que consideren de mayor relevancia.</p>	<p>La exposición por equipo tiene un valor de 20 puntos por persona de su portafolio, los cuales se distribuyen de la siguiente manera:</p> <p>2 pts. Presentación formal del alumno (vestido de manera adecuada para exposición)</p> <p>5 pts. Presentación PowerPoint de apoyo, en su mayoría con imágenes y usando transiciones, etc. (uso adecuado de las TICs).</p> <p>5 pts. Exposición, el grado de conocimiento del tema, la manera de explicarlo que sea clara y precisa.</p> <p>5 pts. Elaboración de un juego de mesa u otra actividad lúdica que expondrán al final de la exposición y será utilizado por todos los compañeros, debe ser adecuado al tema que expusieron.</p> <p>3 pts. Resumen del tema que expusieron en Word.</p>	<p>Libro de texto, UANL.</p> <p>Pizarrón</p> <p>Internet</p> <p>Computadora.</p> <p>Proyector.</p> <p>PowerPoint</p> <p>Word</p> <p>Libreta</p> <p>Hojas de maquina</p> <p>Juego de mesa adecuado al tema</p>	<p>Exposición por parte del equipo.</p> <p>Resumen de la unidad (solo el equipo expositor)</p> <p>20 puntos.</p>				
6			<p><u>Procesamiento y aplicación de la información:</u> De manera individual, elaborar un mapa conceptual que contenga los aspectos políticos, económicos, agrarios y sociales del gobierno de Porfirio Díaz.</p>	<p>TODOS, incluidos los miembros del equipo expositor deberán elaborar un mapa conceptual del tema.</p>		<p>Mapa conceptual del Porfiriato (todos)</p> <p>2 puntos.</p>				

7	<p><i>Comp. Disciplinar:</i> Define y caracteriza los aspectos económicos, políticos, sociales del Porfiriato.</p> <p><i>Comp. Genérica: 4 y 9</i></p>	<p>EL PORFIRIATO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Porfirio Díaz y su asenso al poder. • Situación política. • Situación económica. • Cuestión agraria. • Situación social. <p>Antecedentes del movimiento revolucionario de 1910.</p>	<p><u>Aplicación y conciencia de la información:</u> Utilización del juego de mesa previamente elaborado por el equipo expositor, deberá contener todos los aspectos importantes del Porfiriato y todos los alumnos deberán de participar de cierta manera.</p>	<p>El equipo elaborara previamente un juego de mesa que contenga los aspectos mas importantes del Porfiriato, se explicaran las reglas del juego y será jugado por todos los compañeros de la clase, ya se individualmente o por equipos.</p> <p>Al final los participantes que acierten o ganen el juego, obtendrán puntos de participación en clase o algún premio si es que el equipo trae algunos.</p>		<p>Participación en el juego de mesa.</p> <p>Max. 3 puntos durante todo el semestre.</p>		
8-9-10	<p><i>Comp. Disciplinar:</i> Reconoce los acontecimientos más relevantes que ocasionaron el estallido de la Revolución Mexicana, y las repercusiones que genero en la vida política y social del país. Muestra disposición para reflexionar de manera crítica los problemas sociales.</p> <p><i>Comp. Genérica: 4, 8 y 9</i></p>	<p>EL MADERISMO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eriodo Maderista. • a Decena trágica • l movimiento Constitucionalista. • a Constitución de 1917 y la muerte de Zapata. 	<p><u>Problematización:</u> Se lanza la pregunta ¿Quién fue Madero y que hizo favor del País? Y se genera una pequeña introducción al tema.</p> <p><u>Adquisición de la información:</u> El equipo #2 expone el tema “El Maderismo” por medio de una presentación en PowerPoint previamente elaborada y que contenga en su mayoría imágenes, se puede basar también en videos de YouTube y otros recursos según su creatividad. Los alumnos subrayan en el libro los aspectos más importantes del tema y hacen anotaciones de lo que consideren de mayor relevancia.</p>	<p>La exposición por equipo tiene un valor de 20 puntos por persona de su portafolio, los cuales se distribuyen de la siguiente manera:</p> <p>2 pts. Presentación formal del alumno. 5 pts. Presentación PowerPoint de apoyo de las TICs). 5 pts. Exposición, el grado de conocimiento del tema. 5 pts. Elaboración de un juego de mesa u otra actividad lúdica. 3 pts. Resumen del tema que expusieron en Word.</p>	<p>Libro de texto, UANL.</p> <p>Pizarrón</p> <p>Internet</p> <p>Computadora.</p> <p>Proyector.</p> <p>PowerPoint</p> <p>Word</p> <p>Libreta</p> <p>Hojas de maquina</p> <p>Juego de mesa adecuado al tema</p>	<p>Exposición por parte del equipo.</p> <p>Resumen de la unidad (solo el equipo expositor)</p> <p>20 puntos</p>		

11			<u>Procesamiento y aplicación de la información:</u> Formación de equipos de trabajo de 2 o 3 personas para elaborar un collage de imágenes que contenga los aspectos más relevantes del periodo Maderista, se pueden utilizar conectores.	Al final de la exposición TODOS deberán elaborar un Collage donde se ilustre los principales aspectos del Maderismo, la decena trágica el Huertismo y el Movimiento Constitucionalista		Collage del Maderismo 2 puntos				
12	<i>Comp. Disciplinar:</i> <i>Reconoce los acontecimientos más relevantes que ocasionaron el estallido de la Revolución Mexicana, y las repercusiones que genero en la vida política y social del país. Muestra disposición para reflexionar de manera crítica los problemas sociales.</i> <i>Comp. Genérica: 4, 8 y 9</i>	EL MADERISMO: <ul style="list-style-type: none"> • eriodo Maderista. • a Decena trágica • l movimiento Constitucionalista. • a Constitución de 1917 y la muerte de Zapata. 	<u>Aplicación y conciencia de la información:</u> Utilización del juego de mesa previamente elaborado por el equipo expositor, deberá contener todos los aspectos importantes del Maderismo.	El equipo elaborara previamente un juego de mesa que contenga los aspectos mas importantes del Porfiriato, se explicaran las reglas del juego y será jugado por todos los compañeros de la clase, ya se individualmente o por equipos. Al final los participantes que acierten o ganen el juego, obtendrán puntos de participación en clase.		Participación en juego de mesa. Max. 3 puntos durante todo el semestre.				

MODIFICACIONES O AJUSTES AL PLAN CLASE:

**CUMPLIMIENTO DEL PROGRAMA Y PLAN CLASE
(ANTES DE CADA EVALUACIÓN)**

SI

NO

OBSERVACIONES

REVISO: _____

FECHA: _____

ELABORO
 Maestra: LCC. Elizabeth Marroquín Guzmán

VALIDO
 Coordinador de Área/miembro del comité /Subdirector Académico

Anexo 2

Rubrica para evaluar la exposición de clase.

RUBRICA PARA EXPOSICIÓN EN EQUIPO

UNIDAD DE APRENDIZAJE: Ciencias Sociales II Historia de México contemporáneo

UNIDAD: _____

RUBRO	EXCELENTE	SATISFACTORIO	DEFICIENTE
Presentación PowerPoint	5 PUNTOS La presentación esta elaborada con imágenes, presenta texto solo de apoyo, presenta transiciones y herramientas tecnológicas, es creativa y atrae la atención del público.	3 PUNTOS La presentación contiene imágenes y texto de apoyo, atrae la atención del público.	0 PUNTOS La presentación no presenta imágenes, solo texto.
Exposición por parte del alumno	5 PUNTOS El alumno demuestra el conocimiento del tema, mantiene una postura y tono de voz adecuados, se expresa de manera fluida y capta la atención de sus compañeros.	3 PUNTOS El alumno conoce el tema y se apoya de tarjetas de contenido, tiene tono de voz adecuado y capta la atención de sus compañeros.	0 PUNTOS El alumno desconoce el tema y utiliza solo la lectura, no capta la atención de sus compañeros.
Vestimenta formal	2 PUNTOS El alumno se presenta vestido formalmente ad hoc con la exposición.	1 PUNTO El alumno se presenta vestido semi-formalmente.	0 PUNTOS El alumno no se presenta vestido formalmente.
Resumen	3 PUNTOS El equipo entrega un resumen al final de la exposición el cual contiene la información mas relevante de la misma, es completo y abarca todos los temas del equipo.	1 PUNTO El equipo entrega un resumen con falta de algún tema de la exposición.	0 PUNTOS El equipo no entrega resumen.

En esta rubrica, los aspectos son evaluados en conjunto, el puntaje mayor son 15 puntos obteniendo todos los resultados EXCELENTE.

Anexo 3

Listas de Cotejo para evaluar los trabajos durante el semestre. (Se muestra solo la primera unidad)

1 LISTA DE COTEJO PARA SKETCHBOARD

UNIDAD DE APRENDIZAJE: Ciencias Sociales II Historia de México contemporáneo

UNIDAD: 1 El Porfiriato y la Revolución Mexicana (1876 – 1920)

TEMA: El Porfiriato

ACTIVIDAD:

De manera individual, elaborar un mapa conceptual ilustrado (sketchboard) que contenga los aspectos políticos, económicos, agrarios y sociales del gobierno de Porfirio Díaz.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES
<i>4.- Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de los medios, códigos y herramientas apropiados.</i> <i>9.- Participa en una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.</i>	<i>Define y caracteriza los aspectos económicos, políticos, sociales del Porfiriato.</i>

ATRIBUTOS	SI	NO
El sketchboard es claro, preciso y contiene imágenes.		
Se identifican los aspectos económicos del porfiriato		
Se identifican los aspectos políticos del porfiriato		
Se identifican los aspectos sociales del porfiriato		
El alumno plasma sus ideas de manera ordenada		
Total:		
Calificación obtenida:		
Puntos máximos posibles:	2	

Cada atributo siendo correcto tiene un valor de 10 puntos para obtener un total de 50 puntos, la calificación obtenida se divide entre 25 y ese resultado son los puntos totales del trabajo, el cual tiene un valor de 2 puntos de su portafolio.

2 LISTA DE COTEJO PARA COLLAGE

UNIDAD DE APRENDIZAJE: Ciencias Sociales II Historia de México contemporáneo

UNIDAD: 1 El Porfiriato y la Revolución Mexicana (1876 – 1920)

TEMA: La Revolución Mexicana, periodo Maderista

ACTIVIDAD:

Formación de equipos de trabajo de 2 o 3 personas para elaborar un collage de imágenes que contenga los aspectos más relevantes del periodo Maderista, se pueden utilizar conectores.

COMPETENCIAS GENERICAS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES:
<p>4.- Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de los medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>8.- Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>9.- Participa en una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.</p>	<p>Reconoce los acontecimientos más relevantes que ocasionaron el estallido de la Revolución Mexicana, y las repercusiones que generó en la vida política y social del país.</p> <p>Muestra disposición para reflexionar de manera crítica los problemas sociales.</p>

ATRIBUTOS	SI	NO
Contiene una secuencia de hechos del periodo maderista		
Es elaborado de manera creativa		
Es entregado en tiempo y forma		
Utiliza ilustraciones y recursos diversos		
Total:		
Calificación obtenida:		
Puntos máximos posibles:	2	

Cada atributo siendo correcto tiene un valor de 0.5 puntos para obtener un total de 2 puntos, los cuales son el valor total de la actividad.

Anexo 4

Rubrica para el juego de mesa.

RUBRICA PARA JUEGO DE MESA

UNIDAD DE APRENDIZAJE: Ciencias Sociales II Historia de México contemporáneo

UNIDAD: _____

RUBRO	EXCELENTE 1 PUNTO	SATISFACTORIO 0.5 PUNTOS	DEFICIENTE 0 PUNTOS
Contenido del juego	El juego contiene toda la información verídica de la época en cuestión, sus personajes, y desarrollo real de la historia.	El juego contiene información verídica, la historia es llevada de manera aproximada a la época en cuestión y los personajes no son tomados en cuenta.	El juego presenta deficiencia y desorganización en la información.
Creatividad	El grupo puso mucho esfuerzo en hacer el juego interesante y divertido para jugar como fue demostrado por las preguntas creativas, piezas del juego y/o el juego mismo.	El grupo puso esfuerzo en hacer el juego interesante y divertido para jugar usando textura, escritura y/o personajes interesantes.	Poco esfuerzo fue puesto en hacer el juego interesante o divertido.
Reglas	Las reglas fueron escritas lo suficientemente claras para que todos los compañeros puedan fácilmente comprender como jugar el juego.	Las reglas fueron escritas, pero una parte del juego necesita un poco más de explicación, algunos alumnos se notaron confundidos.	Las reglas no eran claras o no había reglas.
Conocimiento obtenido	Todos los estudiantes mostraron empeño en participar y demostraban obtener conocimiento por medio del juego.	Los estudiantes mostraron empeño en participar, algunos tenían dificultades para obtener conocimiento.	No se obtenía conocimiento y tampoco había empeño por parte de los participantes.
Atractivo del juego	Utilización de materiales atractivos, colores vivos, dinámica original, gran atractivo visual.	Poco atractivo visual.	Nada atractivo y aburrido, sin originalidad.

En esta rubrica, los aspectos son evaluados en conjunto, el puntaje mayor son 5 puntos obteniendo todos los resultados EXCELENTE.

En total la exposición en equipo tiene una puntuación de 20 puntos con todos los criterios excelentes.

Anexo 5

Lista de calificaciones.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
DEPARTAMENTO ESCOLAR Y DE ARCHIVO
CONTROL DE EVALUACIONES

CLASE ORDINARIA

E2012 ESCUELA PREPARATORIA NO. 13

No. OP.	MATRICULA	NOMBRE DEL ALUMNO	SEM.	MODULO	GRUPO	EVALUACION								CALIF. FINAL
						1	2	3	4	5	6	7	8	
1	1553910	ALANIS CANTU KARLA ALEJANDRA	BB	154	53	EE	90	EE	EE	✓	✓			
2	1564477	ALANIS HERNANDEZ HERNAN RAFAEL	BBB	134	30	EE	80	EE	EE	✓	✓			
3	1564337	ARIZMENDI VILLARREAL MARCO ALEJANDR	BBB	255	53	EE	80	EE	EE	✓	✓			
4	1562611	CANO VAZQUEZ FRANSIS EDITH	BB	255	53	EE	80	EE	EE	✓	✓			
5	1560767	CANTU RODRIGUEZ VIANEY MARISELA	EE	255	53	EE	92	EE	EE	✓	✓			
6	1553636	CARDON SALAZAR JULIO CESAR	EE	233	30	EE	86	EE	EE	✓	✓			
7	1564538	CAVAZOS CAVAZOS EMMANUEL GUADALUPE	BM	243	53	EE	86	BBB	BBB	✓	✓			
8	1553954	CAVAZOS CAVAZOS LORENA YAZMIN	EE	255	53	EE	94	EE	EE	✓	✓			
9	1553653	CAVAZOS GARCIA ERIK EDUARDO	EE	144	53	EE	70	EE	EE	✓	✓			
10	1564387	CAVAZOS RIVAS KAREN YOANA	EE	255	53	EE	92	EE	EE	✓	✓			
11	1562681	DE LA FUENTE GARZA MALENY FABIOLA	EE	255	53	EE	78	EE	EE	✓	✓			
12	1564825	DE LA GARZA VILLARREAL MARIANA LUCI	EE	255	53	EE	84	EE	EE	✓	✓			
13	1554142	DE LEON ROJAS MARIELA LUCIA	EE	154	53	EE	80	EE	EE	✓	✓			
14	1564550	FLORES ESPIRICUETA ADRIANA YISEL	EE	255	53	EE	96	EE	EE	✓	✓			
15	1563008	FLORES MARROQUIN PRISCILA ALEJANDRA	EX	255	53	EE	100	EE	EE	✓	✓			
16	1563038	FLORES PERALES ESNELI ITZEL	EE	255	53	EE	80	EE	EE	✓	✓			
17	1555950	GARCIA DE LEON ASHLEY MELISSA	EE	255	53	EE	100	EE	EE	✓	✓			
18	1549237	GARZA CAMPOS JORGE ALEXIS	EE	234	52	EE	88	EE	BBB	✓	✓			
19	1562700	GARZA SILVA MIGUEL ANGEL	BM	134	30	EE	78	BBB	BBB	✓	✓			
20	1566663	GARZA TAMEZ ANA YUDITH	EE	254	53	EE	98	EE	EE	✓	✓			
21	1562957	GUTIERREZ RODRIGUEZ KARELY MARIA	EE	255	53	EE	86	EE	EE	✓	✓			
22	1553984	GUZMAN CAVAZOS ANA MARCELA	EE	134	53	EE	96	EE	EE	✓	✓			
23	1563449	GUZMAN GARZA FRANCESCA SANDRELLY	EE	254	53	EE	84	EE	EE	✓	✓			
24	1566668	HINOJOSA OYERVIDEZ ELMER	EE	243	30	EE	98	EE	BBB	✓	✓			
25	1562664	JAU DE LA CERDA KATIA	EE	253	53	EE	76	EE	EXE	✓	✓			
26	1564730	MORENO CAVAZOS KARLA MARIA	EE	233	30	EE	54	EE	BBB	✓	✓			
27	1564606	PEÑA MARROQUIN DAVID ALEJANDRO	EE	253	53	EE	86	EE	EX	✓	✓			
28	1562623	RODRIGUEZ GONZALEZ ADRIANA NALLELY	EB	244	43	EE	76	EE	EE	✓	✓			
29	1563317	RODRIGUEZ LEAL JUAN	EX	233	33	EE	70	EE	BBM	✓	✓			
30	1564274	SALAZAR CAVAZOS JOSE LUIS	EE	132	30	EE	96	EE	EE	✓	✓			
31	1553968	SALAZAR MUÑOZ KARLA PATRICIA	EE	254	33	EE	84	EE	EE	✓	✓			
32	1564876	SALINAS GUZMAN DAYIBE	EE	255	53	EE	92	EE	EE	✓	✓			
33	1564587	SILVA CAVAZOS FABIOLA	EE	255	53	EE	98	EE	EE	✓	✓			
34	1564788	SILVA FUENTES ALEXIS IVAN	EX	255	53	EE	100	EE	EE	✓	✓			
35	1562840	TAMEZ CHAVEZ ALEJANDRO JAVIER	EE	245	52	EE	100	EE	EE	✓	✓			
36	1563333	TAMEZ RAMIREZ OSCAR ALEJANDRO	EX	256	53	EE	94	EE	EE	✓	✓			
37	1564866	VILLARREAL GARZA ANGELY	EE	255	53	EE	100	EE	EE	✓	✓			
38	Reglamento General sobre los Procedimientos de Admisión y Permanencia de los Alumnos.													
39	CAPÍTULO I. Consideraciones Generales. Artículo 7.- Queda prohibido a los profesores y													
40	autoridades de las Escuelas y Facultades inscribir en listas o hacer concesiones no													
41	autorizadas por el Departamento Escolar y de Archivo													
42														
43	7.1 Portafolio													
44	1.2 Madurismo													
45														
46	2.1 Formal													
47	2.2 PowerP													
48	2.3 Exposición													
49	3.1 Juegos													
50	3.2 Resumen													
MAESTRO		MARROQUIN GUZMAN ELIZABETH LCC												

Anexo 6

CD con videos de la práctica docente.

Anexo 7

Bitácoras de observación de la clase.

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO**

**INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE**

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	7:30 – 8:20 am
Fecha de clase	Lunes 27 de febrero 2012		
Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:			
<ul style="list-style-type: none">• Muestra disposición para reflexionar de manera crítica los problemas sociales.• Ubica los hechos históricos acontecidos en México a finales del siglo XIX.• Reconoce los procesos que contribuyeron a la consolidación del país en el periodo posrevolucionario.			
Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):			
<ul style="list-style-type: none">• Caracteriza el proceso de reconstrucción del régimen posrevolucionario a partir del gobierno de Plutarco Elías Calles y el Maximato.			
Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):			
<p>El equipo expositor expone el tema de: El Callismo, subtema: Plutarco Elías Calles (1924-1928), donde se puntualizó dentro de su gobierno la política obrera, así como la política económica que llevo a cabo. Los alumnos siguieron la exposición de la compañera Mariela de León y subrayaron las ideas más importantes en el libro de texto. Durante la exposición, se realizaron comentarios grupales acerca de los temas que más interesaron a los alumnos, entre ellos la menospreciación por parte del gobierno hacia los obreros, y la utilización de los créditos.</p>			

Propósito de la actividad de aprendizaje	Que los alumnos conocieran los aspectos más importantes del gobierno de Plutarco Elías Calles.
Evidencia	Anotaciones en el libro e ideas principales subrayadas.
Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?	
<p>La alumna Mariela de León expuso el tema EL Callismo abarcando la reacción de la CROM frente a la llegada de este presidente, también comentamos sobre el papel de Luis N. Morones quien era el líder de la CROM y presumía su riqueza frente a los adeptos de esta confederación, se dieron comparaciones con personas de la actualidad que como líderes al ver que tienen poder quieren más y más, comentamos sobre algunos políticos regionales actuales que pasaron de ser alcaldes del municipio a diputados del estado. También los alumnos comentaron el papel fundamental de los obreros en la presidencia de Calles y el modo en que eran despreciados con la finalidad de <i>poner en marcha la economía nacional</i>.</p> <p>Me di cuenta que los alumnos están más interesados en la política de nuestro país, ya que llegan a conclusiones como: “siempre se repite la misma historia” o “no estamos tan avanzados”.</p> <p>También comentamos la creación del Banco de México y otras instituciones que apoyaron los créditos en esa época. Algunos alumnos no sabían cómo funcionaban los créditos, y fueron los mismos compañeros quienes esclarecieron dudas. Aquí note que se llevó a cabo el proceso de aprendizaje ya que no solo nos enfocamos en las acciones del presidente Calles, también se desarrolló el tema económico y el papel de los trabajadores de clase media baja en nuestro país, ubicándonos en el presente y comparando épocas.</p>	
Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.	
Debo desarrollar conceptos de la vida diaria durante la clase, por ejemplo: los créditos, como funcionan y cuáles son sus ventajas y desventajas.	
Autoevaluación cualitativa:	
Excelente, los alumnos se mostraron muy participativos, y la exposición de Mariela fue fundamental para el desarrollo del tema.	
Autoevaluación cuantitativa (0-10):	10
Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión	Aplicar cosas cotidianas a la historia.
Firma del docente	EMG

FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO

INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	11:30am – 12:20pm
Fecha de clase	Miércoles 29 de febrero de 2012		
Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:			
<ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición para reflexionar de manera crítica los problemas sociales. • Ubica los hechos históricos acontecidos en México a finales del siglo XIX. • Reconoce los procesos que contribuyeron a la consolidación del país en el periodo posrevolucionario. 			
Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):			
<ul style="list-style-type: none"> • Caracteriza el proceso de reconstrucción del régimen posrevolucionario a partir del gobierno de Plutarco Elías Calles y el Maximato. 			
Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):			
Exposición por parte del equipo expositor, del tema El Callismo, pero ahora se analiza la Rebelión Cristera y las relaciones internacionales de esta época. La compañera Maleny de la Fuente expuso utilizando presentación PowerPoint y los alumnos tomaron notas y subrayaron los aspectos más importantes, se realizaron comentarios grupales a manera de lluvia de ideas.			
Propósito de la actividad de aprendizaje	Reconocer la importancia de la libertad de expresión religiosa y los acontecimientos que marcaron este ámbito en nuestro país.		
Evidencia	Anotaciones en el libro e ideas principales subrayadas.		

Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?

El equipo expositor continua con la exposición del tema El Callismo, seguimos conociendo los aspectos más importantes del presidente Calles, ahora comentando un hecho muy importante que se conoció como Rebelión Cristera que fue un movimiento armado entre católicos y gobierno. La compañera Maleny de la Fuente realizo la exposición y compartió un video de YouTube en donde se muestra un corrido titulado: Este martes me fusilan, de Vicente Fernández, el cual hace alusión a este acontecimiento. Los comentarios fueron muy variados, había quienes apoyaban el punto de vista de los católicos y también quienes estaban en su contra, la clase fue muy comentada.

También vimos las relaciones internacionales que se dieron durante el gobierno de presidente Calles, las cuales fueron tensas y de rivalidad, los alumnos compararon como fuera la actualidad si México y Estados Unidos fueran enemigos, se plantearon diferentes escenarios.

Los alumnos aprendieron sobre las diferencias ideológicas que se dieron durante los 20's y 30's en contra de la iglesia y recordaron como durante el porfiriato está tenía muchísimo poder, también comentamos el hecho de que tal vez al gobierno "se le paso la mano" persiguiendo y matando a quienes profesaran la religión fuera de las especificaciones de ley.

Se comparó esta época con la actual y llegaron a la conclusión de que definitivamente es necesaria la libertad de expresión para vivir en una sociedad tranquila y ordenada.

Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.

En esta sesión vimos la importancia de la libertad de expresión en cuestiones religiosas, pero también la importancia del carácter laico del gobierno y de la educación.

Los alumnos se ven más interesados en el tema cuando lo comparamos con la actualidad y su vida diaria.

Autoevaluación cualitativa:

Excelente, la exposición fue muy rica, los comentarios también enriquecieron la clase y el tema se prestó para la discusión grupal.

Autoevaluación cuantitativa (0-10): 10

Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión Motivar a los alumnos a participar más.

Firma del docente EMG

FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO

INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	11:30am – 12:20pm
Fecha de clase	Viernes 02 de marzo de 2012		
Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:			
<ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición para reflexionar de manera crítica los problemas sociales. • Ubica los hechos históricos acontecidos en México a finales del siglo XIX. • Reconoce los procesos que contribuyeron a la consolidación del país en el periodo posrevolucionario. 			
Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):			
<ul style="list-style-type: none"> • Caracteriza el proceso de reconstrucción del régimen posrevolucionario a partir del gobierno de Plutarco Elías Calles y el Maximato. 			
Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):			
<p>Exposición por parte del equipo expositor, el tema es el Callismo, y los subtemas abarcan los gobiernos de Emilio Portes Gil, Pascual Ortiz Rubio y Abelardo L. Rodríguez, quienes fueron controlados por Plutarco Elías Calles, a esto se le conoció como Maximato y es lo que se analiza en esta sesión. Los alumnos toman notas de los aspectos más importantes del gobierno de cada uno de estos presidentes y subraya en el libro lo que considere de mayor ímpetu, se realizan comentarios grupales a manera de lluvia de ideas.</p>			
Propósito de la actividad de aprendizaje	Que los alumnos reconozcan las diferencias entre los gobiernos dependientes del “Jefe Máximo” Plutarco Elías Calles. Y que analicen este periodo conocido como El Maximato.		

Evidencia	Anotaciones en el libro e ideas principales subrayadas.
<p>Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?</p> <p>El equipo continuo con su exposición siendo el día de hoy la alumna Karely Gutiérrez quien expuso los gobiernos de Emilio Porte Gil, Pascual Ortiz Rubio y Abelardo L. Rodríguez quienes fueron impuestos por el general Calles para seguir con el poder desde atrás de la presidencia. Los alumnos compararon al jefe máximo con Carlos Salinas de Gortari y también mencionaron al candidato para la presidencia Enrique Peña Nieto, haciendo una comparación de cómo el poder es manejado desde otras personas y los que dan la cara son más como títeres u actores de los viejos líderes. La discusión se puso muy interesante e incluso se imaginaron la manera de ser de estos tres presidentes, coincidieron en que podían ser personas calmadas, sin mucho carácter y que se dejaban manipular por Calles.</p> <p>También comentamos las repercusiones de la crisis de 1929 durante el gobierno de Pascual Ortiz Rubio y como afecto a la economía mexicana. Llamo mucho la atención que gracias a esta crisis muchos paisanos fueron deportados de regreso a México ya que los trabajos que ellos hacían en EUA ahora eran realizados por personas que habían perdido el empleo a raíz de la crisis del '29. Un compañero nos contó que su abuelo era bracero y cuáles eran las condiciones en las que trabajaban allá, nos imaginamos que pueden haber sido muy similares a principios de siglo.</p>	
<p>Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.</p> <p>Los alumnos se muestran muy participativos cuando realmente comprenden el tema y lo relacionan a cuestiones actuales.</p>	
<p>Autoevaluación cualitativa:</p> <p>Muy bien, aunque creo que nos faltó tiempo para seguir explotando el tema de Carlos Salinas de Gortari como mentor de Enrique Peña Nieto.</p>	
Autoevaluación cuantitativa (0-10):	9
Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión	Disponer más tiempo a cuestiones actuales pero el necesario a las históricas también.
Firma del docente	EMG

FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO

INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	7:30 – 8:20 am
Fecha de clase	Lunes 05 de marzo de 2012		
Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:			
<ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición para reflexionar de manera crítica los problemas sociales. • Ubica los hechos históricos acontecidos en México a finales del siglo XIX. • Reconoce los procesos que contribuyeron a la consolidación del país en el periodo posrevolucionario. 			
Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):			
<ul style="list-style-type: none"> • Caracteriza el proceso de reconstrucción del régimen posrevolucionario a partir del gobierno de Plutarco Elías Calles y el Maximato. 			
Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):			
Elaboración de un cuadro comparativo en donde se marquen las diferencias entre los gobiernos de Plutarco Elías Calles y sus tres sucesores: Portes Gil, Ortiz Rubio, y Rodríguez. Deberá contener los aspectos más sobresalientes de cada gobierno y como influyo Calles en la actuación de los otros 3.			
Propósito de la actividad de aprendizaje	Que el alumno contemple la influencia que el presente Calles tuvo sobre sus tres súbditos, así como conocer los hechos más relevantes positivos y		

	negativos de esta etapa conocida como El Maximato.
Evidencia	Cuadro comparativo.
<p>Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, 5w+1H ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?</p> <p>Para cerrar el tema los alumnos retoman sus anotaciones que realizaron durante las tres clases pasadas, así como las líneas subrayadas en su libro para elaborar un cuadro comparativo, la actividad podía ser individual, en parejas o en tríos, pero cada uno debía de tener la evidencia en borrado en la libreta para posteriormente realizarlo de tarea en formato Word con portada, imágenes y el texto del libro, también agregaron comentarios personales sobre los temas que más les llamaron la atención.</p> <p>Con esta actividad se refleja el conocimiento que adquirieron los alumnos en las últimas clases que fueron solo de exposición y lluvia de ideas.</p>	
<p>Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.</p> <p>Con esta actividad se finaliza el tema y los alumnos plasmaron sus ideas en los cuadros comparativos, además compartieron en equipos los asuntos más relevantes y fomentaron la comunicación y participación en equipos.</p>	
<p>Autoevaluación cualitativa:</p> <p>Los alumnos que realmente estaban interesados en el tema, lo demostraron en su evidencia, pero también hubo muchos que reflejaron solo la falta de atención ya que se limitaron a copiar literalmente lo que tenían subrayado en el libro sin análisis alguno.</p>	
Autoevaluación cuantitativa (0-10):	8
Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión	Motivar a los alumnos a la participación en clase para que puedan desarrollar mejores evidencias y construcción del aprendizaje.
Firma del docente	EMG

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO**

**INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE**

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	11:30am – 12:20pm
Fecha de clase	Miércoles 07 de marzo de 2012		
Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:			
<ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición para reflexionar de manera crítica los problemas sociales. • Ubica los hechos históricos acontecidos en México a finales del siglo XIX. • Reconoce los procesos que contribuyeron a la consolidación del país en el periodo posrevolucionario. • Caracteriza el proceso de reconstrucción del régimen posrevolucionario a partir del gobierno de Plutarco Elías Calles y el Maximato. 			
Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):			
<ul style="list-style-type: none"> • Describe el periodo del Cardenismo resaltando la importancia de las instituciones que consolidaron el estado mexicano. • Asume los principios de identidad nacional durante este periodo. 			
Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):			
Exposición de clase por parte del equipo expositor, el tema es El Cardenismo que aborda el periodo de presidencia de Lázaro Cárdenas en cuanto a la educación, el agrarismo y la economía resaltando los organismos que se formaron a favor del país. Los alumnos toman notas de los aspectos más importantes			

y subrayan en el libro lo que consideren más sobresaliente, también se realizan comentarios grupales a manera de lluvia de ideas.

Propósito de la actividad de aprendizaje

Que los alumnos conozcan el crecimiento que se dio en el país gracias el gobierno del presidente Cárdenas y que comparen sus acciones con las del presidente actual Felipe Calderón para tomar conciencia de lo que hace que un país sea mejor.

Evidencia

Anotaciones en el libro e ideas principales subrayadas.

Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?

El equipo continuo la exposición del tema siendo la alumna Ana Marcela Guzmán quien expuso el periodo de presidencia Lázaro Cárdenas, resalto que a partir de este presidente se inician los gobierno sexenales, así como los planes sexenales, los alumnos destacaron la importancia de que el gobierno federal dure 6 años y llegaron a la conclusión que si aun así durando seis años los presidentes no terminan todos los compromisos que establecieron en la campaña, pues durando menos no harían nada por falta de tiempo.

También llamo mucho la atención que el Pte. Cárdenas llevo a cabo una educación de carácter socialista, y varios de los alumnos estudiaron su educación básica en colegios particulares católicos, por lo tanto fue más fácil comprender a que se refiere este tipo de educación, de nuevo las ideas fueron muy diversas ya que había quienes estaban a favor de la educación católica (los que la tuvieron) y quienes estaban a favor de la educación socialista (quienes estudiaron en escuela de gobierno). También se subrayó la importancia de la creación del Instituto Politécnico Nacional en 1937 el cual impulso la enseñanza técnica y fue de gran ayuda para los mexicanos que aprovecharon la oportunidad de estudiar ahí, y lo siguen haciendo.

En la cuestión agraria se reconocieron las instituciones que se crearon en el periodo de Cárdenas tales como el Departamento Agrario Autónomo, el Banco Nacional de Crédito Ejidal y la Confederación Nacional Campesina los cuales apoyaron en diferentes aspectos al sector agrario. Como los alumnos ya comprenden perfectamente de que se tratan los créditos, comenzaron a cuestionarse la funcionalidad de los mismos en el sector campesino, decían que era difícil que alguien del campo pudiera pagar créditos, pero también reconocieron que era la única manera de salir adelante.

La creación de la CTM también fue un hecho que se remarcó ya que todavía sigue vigente y aquí en Allende hay una oficina, entonces muchos no sabían para que era o para que servía, y otros compañeros que sus papas están inscritos a ella comentaron que entendían ellos que era, al final Ana Marcela (expositora) explico para que se había creado y aclaro las dudas de los compañeros.

Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.

Algunos aspectos de la clase fueron explicados por mí más que por la expositora, los alumnos se sienten

interesados cuando entienden lo que paso y lo relacionan con el presente.	
Autoevaluación cualitativa: Muy bien, es necesario que los expositores vengan preparados con información extra de la que viene en el libro.	
Autoevaluación cuantitativa (0-10):	9
Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión	Motivar a los equipos expositores a investigar más en internet sobre los temas que van a exponer para que sean ellos los que dan un plus y no yo como maestra.
Firma del docente	EMG

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO**

**INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE**

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	11:30am – 12:20pm
Fecha de clase	Viernes 09 de marzo de 2012		
Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:			
<ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición para reflexionar de manera crítica los problemas sociales. • Ubica los hechos históricos acontecidos en México a finales del siglo XIX. • Reconoce los procesos que contribuyeron a la consolidación del país en el periodo 			

posrevolucionario.

- Caracteriza el proceso de reconstrucción del régimen posrevolucionario.
- Describe el periodo del Cardenismo resaltando la importancia de las instituciones que consolidaron el estado mexicano.

Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):

- Asume los principios de identidad nacional durante este periodo.

Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):

Exposición por parte del equipo, continuando con el Cardenismo se vio el tema de la Expropiación Petrolera, el tema fue expuesto de manera general y reforzado con los siguientes videos: <http://www.youtube.com/watch?v=oriyPphaXBo> y <http://www.youtube.com/watch?v=6NwMrskyYwc> los cuales contienen fragmentos de la película “La Rosa Blanca” que trata sobre este tema.

Se formaron equipos de 2 o 3 personas para la elaboración de una presentación PowerPoint por equipo que muestre los sucesos más importantes en el gobierno de Cárdenas, así como las instituciones que se originaron en este periodo, en clase se comenzaron a poner de acuerdo y la presentación fue de tarea para enviar electrónicamente.

Propósito de la actividad de aprendizaje

Que los alumnos conozcan cómo se dio el proceso de expropiación petrolera y las ventajas de este hecho, y como aún sigue repercutiendo en la actualidad.

Fomentar el trabajo en equipos mediante la realización de la presentación PowerPoint.

Evidencia

Presentación PowerPoint el Cardenismo.

Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?

Este tema estuvo a cargo de la alumna Karla Alejandra Alanís, quien expuso la Expropiación Petrolera, trajo algunos videos de YouTube y los vimos y comentamos, los videos contienen fragmentos de la película “La Rosa Blanca” la cual fue prohibida por muchos años ya que el gobierno no quería exhibirla para no ofender a los Estados Unidos, comentamos sobre la gran unión que se vivió en esa época para lograr expropiar algo tan fundamental como lo es el petróleo, un compañero dijo que presidentes como Lázaro Cárdenas es lo que hace falta en estas elecciones y de ahí se desato el debate entre los candidatos actuales a la presidencia. Aunque los alumnos se desviaron del tema trate de hacer la comparación con Lázaro Cárdenas para lograr una mejor comprensión y análisis de los hechos del pasado.

Al finalizar la clase se organizaron en equipos de dos o tres personas y se pusieron de acuerdo para

<p>realizar una presentación en PowerPoint en donde en base a imágenes mayormente explicaran el gobierno de Cárdenas, sus aciertos, instituciones y también el proceso de la Expropiación Petrolera, esta evidencia será entregada de manera electrónica por correo.</p>	
<p>Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.</p> <p>Los videos son de gran ayuda para abrir el interés de los muchachos en los temas que estamos viendo.</p>	
<p>Autoevaluación cualitativa:</p> <p>Excelente, se notó la comprensión del tema y el interés hacia la expropiación petrolera, a veces siento que algunos quieren ser presidentes cuando sean grandes porque tienen muchas ideas para mejorar el país, claro que algunas son muy fantasiosas pero aun así me gusta.</p>	
<p>Autoevaluación cuantitativa (0-10):</p>	<p>10</p>
<p>Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión</p>	<p>Ver más videos en forma personal en YouTube para reforzar lo que vemos en clase, pedirles a los expositores videos que ya hayan visto previamente.</p>
<p>Firma del docente</p>	<p>EMG</p>

FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO

INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	7:30 – 8:20 am
Fecha de clase	Lunes 12 de marzo de 2012		
<p>Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra disposición para reflexionar de manera crítica los problemas sociales. 			

- Ubica los hechos históricos acontecidos en México a finales del siglo XIX.
- Reconoce los procesos que contribuyeron a la consolidación del país en el periodo posrevolucionario.
- Caracteriza el proceso de reconstrucción del régimen posrevolucionario.
- Describe el periodo del Cardenismo resaltando la importancia de las instituciones que consolidaron el estado mexicano.

Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):

- Asume los principios de identidad nacional durante este periodo.

Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):

Utilización de juego de mesa referente a la Institucionalización y el Cardenismo. El equipo expositor trae a clase el juego de mesa que elaboro previamente y es jugado en equipos por todos los demás compañeros de la clase.

Propósito de la actividad de aprendizaje	Que los alumnos por medio de un juego de mesa refuercen los conocimientos que adquirieron a lo largo del tema la Institucionalización y el Cardenismo.
Evidencia	Juego de mesa.

Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?

El equipo trajo a clase el juego de mesa que elaboraron el cual se llama RuletE y consiste en una ruleta que contiene los diferentes periodos que vimos durante la exposición de clase, entre ellos se encontraban las siguientes opciones: Caudillismo, Callismo, Maximato y Cardenismo. Todos los alumnos tuvieron un turno para pasar y girar la ruleta, en caso de que cayera en alguna etapa de las antes mencionadas se les hacia una pregunta respecto a la misma, por ejemplo a José Luis le toco una pregunta del Cardenismo, la cual era ¿A quién puso Cárdenas como secretario de Agricultura?, los demás alumnos y yo comenzamos a darle pistas ya que no se acordaba, al final entre todos respondimos la pregunta, pero como José Luis no respondió por si solo se hizo acreedor a un castigo, que en su caso fue inventar un piropo, también había otros castigos como cantarle una canción a alguien más, bailar o contar un chiste. Así todos los alumnos participaron en la RuletE y algunos tuvieron suerte y en la casilla les toco una carita feliz, la cual significaba que se habían salvado de las preguntas.

El proceso de aprendizaje que se vino dando durante las últimas sesiones de clase se vio reflejado en esta sesión porque los alumnos participaban contestando por lo general las preguntas de alguien más, tal vez cuando les tocaba su turno se ponían nerviosos y no sabían la respuesta, pero cuando era el turno de otra

<p>persona, parecía que todos se sabían la respuesta.</p> <p>Pasamos toda la clase jugando y el tiempo alcanzo para que todos los integrantes del salón participaran.</p>	
<p>Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.</p> <p>La clase fue productiva, se vio el esfuerzo del equipo y mediante una clase relajada todos participaron y reforzaron el aprendizaje que fueron adquiriendo durante la exposición y la elaboración de las evidencias anteriores, el cuadro comparativo y la presentación PowerPoint.</p>	
<p>Autoevaluación cualitativa:</p> <p>Excelente, las clases donde jugamos son las más esperadas por los alumnos, aunque creo que sería mejor menos exposición y más juego.</p>	
<p>Autoevaluación cuantitativa (0-10):</p>	<p>10</p>
<p>Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión</p>	<p>Jugar mínimo dos clases.</p>
<p>Firma del docente</p>	<p>EMG</p>

FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO

INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	7:30 – 8:20 am
Fecha de clase	Lunes 26 de marzo 2012		

Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:

- El alumno sitúa hechos históricos fundamentales que se presentaron en las épocas del Caudillismo, del Callismo, del Maximato y del Cardenismo, e interpreta su realidad social a partir de dichos procesos históricos.
- el alumno analiza y valora las funciones de las instituciones del Estado mexicano surgidas en la época de 1920 a 1940.

Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):

- Define y caracteriza los procesos de consolidación del México Contemporáneo.
- Reconoce las políticas implementadas por el gobierno de Ávila Camacho en el contexto de la Segunda Guerra Mundial.

Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):

Inicio de un nuevo capítulo llamado El desarrollo estabilizador (1940-1970). El equipo 3 está a cargo de la exposición y de la elaboración del juego de mesa para aplicarlo y utilizarlo al final. Comienza la exposición Alexis Ivan Silva quien nos habla (apoyado por su presentación PowerPoint previamente preparada) sobre el periodo de Ávila Camacho, la situación que vivía nuestro país durante la Segunda Guerra Mundial y la creación del IMSS.

Propósito de la actividad de aprendizaje

Que los alumnos reconocieran los hechos más importantes de la presidencia de Ávila Camacho, así como la situación en la que vivía nuestro país mientras se disputaba la SGM en Europa.

Evidencia

Anotaciones personales, exposición de clase.

Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?

En esta clase la lluvia de ideas surgió a raíz del gobierno de Manuel Ávila Camacho y el problema que se suscitó en las elecciones donde quedo electo presidente ya que su contrincante Juan Andrew Almazán no quedo conforme con los resultados y se quejó con EUA, lo cual fortaleció aún más las relaciones entre dicho país y México, durante este periodo la SGM estaba en todo su apogeo en Europa, por lo cual se creó la Oficina Coordinadora de Asuntos Interamericanos, para atender los asuntos interamericanos durante la Segunda Guerra Mundial y fue inevitable que los alumnos trajeran a colación dicho tema, recordando como México participo muy levemente en tal acontecimiento resaltando la ayuda de los mexicanos en las labores más arduas como apoyo hacia Estados Unidos, como la pesca y algunos nos platicaron que su abuelo les conto que algún familiar cercano había ido a trabajar de "bracero" y así comenzaron a aportar experiencias personales que los mayores de la familia habían dicho sobre este tema.

También se habló de la creación del Instituto Mexicano del Seguro Social IMSS en el año de 1943 y la lluvia de ideas continuo con experiencias personales sobre dicha institución.

Al final de la clase los alumnos realizaron anotaciones personales en su libro sobre el IMSS y la situación

de México durante la Segunda Guerra Mundial y subrayaron lo más importante.	
Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.	
Los alumnos se sienten más motivados a participar cuando conocen el tema, por ejemplo con lo de los braceros que se fueron a trabajar a EUA, todos tienen alguna historia que contar al respecto, igual con el IMSS.	
Autoevaluación cualitativa:	
Bien, la exposición estuvo muy bien por parte de Alexis y la lluvia de ideas se tornó muy interesante.	
Autoevaluación cuantitativa (0-10):	9
Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión	Ordenar el dialogo entre los alumnos que todos quieren contar sus experiencias y se vuelve un poco desordenado.
Firma del docente	EMG

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO**

**INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE**

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	11:30am – 12:20pm
Fecha de clase	Miércoles 28 de marzo de 2012		
Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:			
<ul style="list-style-type: none"> El alumno sitúa hechos históricos fundamentales que se presentaron en las épocas del Caudillismo, del Callismo, del Maximato y del Cardenismo, e interpreta su realidad social a partir 			

de dichos procesos históricos.

- El alumno analiza y valora las funciones de las instituciones del Estado mexicano surgidas en la época de 1920 a 1940.

Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):

- Define y caracteriza los procesos de consolidación del México Contemporáneo.
- Reconoce las políticas implementadas por el gobierno de Ávila Camacho en el contexto de la Segunda Guerra Mundial.

Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):

Continuación de la exposición de clase por parte del equipo 3, la compañera Franchesca Sandrelly expone el tema del Estado y la unidad nacional que abarca el control del movimiento obrero, la política educativa, la reforma agraria y la fundación del PRI. Los alumnos se apoyan en el libro de texto para realizar anotaciones de los aspectos más importantes de estos temas, también subrayan en su libro lo más relevante.

Propósito de la actividad de aprendizaje

Que los alumnos identifiquen los hechos que sucedieron durante el gobierno de Ávila Camacho y analicen las repercusiones actuales que han tenido tales acontecimientos.

Evidencia

Exposición de clase, anotaciones por parte de los alumnos.

Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?

Continuamos conociendo los aspectos políticos más importantes que acontecieron durante el gobierno de Manuel Ávila Camacho, entre los más mencionados estuvo la “Unidad Nacional”, programa implementado por dicho presidente pero que en realidad controlaba a los movimientos obreros y los reprimía, pero siempre haciéndoles ver que no había ni trabajadores ni patrones, que todos eran mexicanos. Los alumnos al reflexionar sobre el engaño por parte del gobierno se cuestionaron si en la actualidad nos siguen engañando con los programas que sacan como el seguro popular, o los 70 y más... y otros programas de apoyo a la gente por parte del gobierno.

En cuanto a la educación llamo la atención que se regresó a la educación democrática, contrariando a Lázaro Cárdenas que la había convertido en socialista. De nuevo las personas a favor de los colegios particulares aplaudieron el acto del presidente Ávila Camacho alegando que debe haber libertad de educación y que son los papás los que deben decidir qué tipo de educación recibirá sus hijos y no el gobierno.

También vimos el capitalismo que se comenzó a dar en el sector agrícola siendo los grandes terratenientes los más beneficiados, y para finalizar se comentó la fundación del PRI en 1946, la pregunta

era porque desde 1946 hasta el 2000 no había habido ningún otro presidente de otro partido más que el PRI, y la lluvia de ideas y posturas personales continuo unos defendiendo y otros atacando al partido más poderoso de la historia de México.

Los alumnos realizaron sus notas en el libro y subrayaron lo más importante para utilizar dichos apuntes en una actividad posteriormente en próximas sesiones.

Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.

Lo más comentado fue sin duda la creación del PRI, siendo año de elecciones algunos alumnos están inmersos en la política debido a que sus papas lo están, por lo tanto había quienes estaban muy arraigados al PRI y defendían la postura a favor, y otros que no sabían mucho del tema defendían a la alternancia alegando que no es democrático estar 70 años en el poder.

Autoevaluación cualitativa:

Muy bien, aunque no ha sido la mejor clase de todas, los comentarios fueron buenos, pero note que algunos alumnos no ponían atención del todo o se mostraban renuentes al tema.

Autoevaluación cuantitativa (0-10):

8

Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión

Motivar a los alumnos que prestan poca atención haciéndoles preguntas sobre el tema a manera de que emitan respuestas personales.

Firma del docente

EMG

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO**

**INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE**

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	11:30am – 12:20pm

Fecha de clase	Viernes 30 de marzo de 2012
Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:	
<ul style="list-style-type: none"> • El alumno sitúa hechos históricos fundamentales que se presentaron en las épocas del Caudillismo, del Callismo, del Maximato y del Cardenismo, e interpreta su realidad social a partir de dichos procesos históricos. • El alumno analiza y valora las funciones de las instituciones del Estado mexicano surgidas en la época de 1920 a 1940. • Reconoce las políticas implementadas por el gobierno de Ávila Camacho en el contexto de la Segunda Guerra Mundial. 	
Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):	
<ul style="list-style-type: none"> • Define y caracteriza los procesos de consolidación del México Contemporáneo. 	
Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):	
Exposición por parte del equipo expositor siendo David Alejandro Peña quien hablo del gobierno de Miguel Alemán Valdez, la clarificación que se dio durante su periodo y la Ley de Inafectabilidad. Los alumnos se apoyan en el libro de texto para realizar anotaciones de los aspectos más importantes de estos temas, también subrayan en su libro lo más relevante.	
Propósito de la actividad de aprendizaje	Que los alumnos identifiquen los hechos que sucedieron durante el gobierno de Miguel Alemán Valdez y analicen las repercusiones actuales que han tenido tales acontecimientos.
Evidencia	Exposición de clase, anotaciones por parte de los alumnos.
Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?	
Toca el turno del gobierno de Manuel Ávila Camacho quien apoyo abiertamente a la burguesía y la iniciativa privada, reprimiendo a los obreros que hicieran movimientos sindicales con el fin de mantener la paz nacional. En este tema hay un fenómeno que se dio fuertemente en nuestro país conocido como "clarificación" sin embargo, David no investigo más a fondo sobre el mismo, por lo tanto lance la pregunta ¿Qué se imaginan que fue el charrismo? Las respuestas eran muy lógicas, como movimiento de charros sindicalizados, y los charros contra el gobierno, pero como eran respuestas incorrectas le pedí a la alumna Angely que utilizara el pizarrón inteligente para investigar de que se trataba, busco en google y utilizo esta dirección: http://es.wikipedia.org/wiki/Charrismo_sindical En donde los alumnos conocieron más a fondo el movimiento. Las comparaciones con el presente no se hicieron esperar y la decepción hacia el país por tener dirigentes como esos se notó claramente.	

<p>Para continuar con la mala racha del presidente Ávila Camacho se habló de la Ley de Inafectabilidad la cual protegía y apoyaba a los estadounidenses que quisieran invertir en nuestro país, siendo que había millones de paisanos que necesitaban oportunidades de empleo y apoyo, comparamos como en EUA si un mexicano quiere invertir, también es bien recibido siempre y cuando cumpla con una fuerte suma de dinero en inversión y cree empleos para los mismos americanos, también se comparó México y EUA en otros aspectos de política y leyes.</p> <p>Los alumnos realizaron sus notas en el libro y subrayaron lo más importante para utilizar dichos apuntes en una actividad posteriormente en próximas sesiones.</p>	
<p>Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.</p> <p>El expositor se notaba muy nervioso y había partes de la clase que no estaba preparado.</p>	
<p>Autoevaluación cualitativa:</p> <p>Muy bien, la lluvia de ideas fue muy productiva, pero me da tristeza que el libro de texto sea tan pesimista porque últimamente solo hemos visto los fracasos de los presidentes y los alumnos están algo decepcionados del gobierno de nuestro país.</p>	
<p>Autoevaluación cuantitativa (0-10):</p>	9
<p>Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión</p>	Tratar de ver el lado positivo de las cosas en la clase.
<p>Firma del docente</p>	EMG

FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO

INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	7:30 – 8:20 am

Fecha de clase	Lunes 16 de abril de 2012
Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra: <ul style="list-style-type: none"> • El alumno sitúa hechos históricos fundamentales que se presentaron en las épocas del Caudillismo, del Callismo, del Maximato y del Cardenismo, e interpreta su realidad social a partir de dichos procesos históricos. • El alumno analiza y valora las funciones de las instituciones del Estado mexicano surgidas en la época de 1920 a 1940. • Reconoce las políticas implementadas por el gobierno de Ávila Camacho en el contexto de la Segunda Guerra Mundial. 	
Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s): <ul style="list-style-type: none"> • Define y caracteriza los procesos de consolidación del México Contemporáneo. 	
Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente): Exposición por parte del equipo expositor de los aspectos más relevantes de los gobiernos de Adolfo Ruiz Cortines y Adolfo López Mateos, así como los movimientos sindicales que marcaron los años 50's, la nacionalización de la industria eléctrica y la implementación del libro de texto gratuito. Los alumnos se apoyan en el libro de texto para realizar anotaciones de los aspectos más importantes de estos temas, también subrayan en su libro lo más relevante.	
Propósito de la actividad de aprendizaje	Identificación de los aspectos más importantes en México de 1962 a 1954, la manera como se consolidó la época contemporánea de nuestro país, y los avances o retrocesos que sucedieron durante ese periodo.
Evidencia	Exposición de clase, anotaciones por parte de los alumnos.
Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión? La exposición del día de hoy se trata sobre Ruiz Cortines y López Mateos, quienes aparecen a grandes rasgos en el libro de texto, osea que no ahondamos en sus gobiernos. La compañera Vianey Cavazos comenzó exponiendo que durante el gobierno de Ruiz Cortines se apoyó sobre todo al sector privado en la industria y comercio y al sector público en obras públicas y de infraestructura. También que se fijó una paridad de \$12.50 pesos por dólar, y aclaro que no se quedó así hasta la fecha, lo cual dio pie a la conversación de la economía del país y en que se basan para subir o bajar el dólar, se habló de la deuda externa y como nadie sabíamos exactamente cuánto era el monte en la actualidad, buscamos en internet y encontramos la siguiente página que nos aclaró la duda: http://translate.google.com/translate?hl=es&langpair=en es&u=http://www.indexmundi.com/mexico/debt_external.html donde indica que el total de la deuda es de 279,8 mil millones (30 de junio de 2011), y pensando en cuanto tendríamos que pagar cada mexicano si quisiéramos entre todos pagar la deuda, entramos también a: http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/comunicados/rpcpyv10.asp la página del inegi que nos	

dijo que somos en total 112 millones 322 mil 757 personas, hicimos el cálculo correspondiente: 279,800,000,000,000 / 112,322,757 lo cual nos dio un resultado de 2,450,000... osea casi dos millones y medio lo cual fue de gran interés para los alumnos quienes no tenían ni idea de que la deuda externa es tan grande.

También se habló de los movimientos obreros que se dieron durante el periodo de López Mateos, los cuales fueron reprimidos incluso hasta violentamente, entre ellos estaban el de los ferrocarrileros que pedían aumento de sueldo y disminución de la jornada laboral, al igual que los telegrafistas, los electricistas, los petroleros y caso aparte el de los maestros de educación primaria, quienes fueron reprimidos con granaderas y represión policiaca, la conclusión de esto fue que los maestros forman un gran sindicato y el gobierno siempre busca su apoyo, así como exige buen desempeño.

También hablamos sobre la industria eléctrica y la nacionalización, donde en realidad México pago un alto precio por instalaciones viejas y obsoletas, contrario a la expropiación petrolera. Y por último vimos que el libro de texto gratuito inicio en el periodo de López Mateos.

Los alumnos realizaron sus notas en el libro y subrayaron lo más importante para utilizar dichos apuntes en una actividad posteriormente en próximas sesiones.

Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.

Fue muy productivo sacar la cuenta de cuanto deberíamos pagar cada mexicano para acabar con la deuda externa porque muchos pensaban que con \$100 o \$200 por persona se pagaba. Eso fue lo más atractivo de la clase.

Autoevaluación cualitativa:

Excelente, el hecho de que reflexionen sobre la situación actual de nuestro país es la meta del curso.

Autoevaluación cuantitativa (0-10):

10

Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión

Incluir aspectos actuales en las clases.

Firma del docente

EMG

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO**

**INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE**

Nombre del Maestro

LCC Elizabeth Marroquín Guzmán

Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	11:30am – 12:20pm
Fecha de clase	Miércoles 18 de abril de 2012		
Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:			
<ul style="list-style-type: none"> • El alumno sitúa hechos históricos fundamentales que se presentaron en las épocas del Caudillismo, del Callismo, del Maximato y del Cardenismo, e interpreta su realidad social a partir de dichos procesos históricos. • El alumno analiza y valora las funciones de las instituciones del Estado mexicano surgidas en la época de 1920 a 1940. • Reconoce las políticas implementadas por el gobierno de Ávila Camacho en el contexto de la Segunda Guerra Mundial. 			
Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):			
<ul style="list-style-type: none"> • Define y caracteriza los procesos de consolidación del México Contemporáneo. 			
Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):			
Termina la exposición por parte del equipo con el tema Díaz Ordaz y su gobierno, haciendo énfasis en el movimiento estudiantil de 1968.			
Propósito de la actividad de aprendizaje	Que el alumno conozca los principales aspectos del presidente Díaz Ordaz y el conflicto que se sucinto al final de su gobierno a la par de los juegos olímpicos del 68.		
Evidencia	Exposición de clase, anotaciones por parte de los alumnos.		
Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?			
<p>La alumna Katia Jau expone el tema de Gustavo Díaz Ordaz, iniciando con lo positivo como fue el crecimiento con estabilidad que se dio en la economía y el PRONAF para industrializar la frontera de México con Estados Unidos, los alumnos hicieron notas y les parecieron buenos puntos por parte del presidente.</p> <p>Para continuar, nos expuso el siguiente video de Discovery en YouTube: http://www.youtube.com/watch?v=plROE-1IJTU&feature=related el cual relata muy a fondo lo que paso en Tlatelolco el 68, como el video es documental por partes, solo alcanzamos a ver la primera parte y</p>			

<p>comentamos dicho movimiento. La lluvia de ideas se tornó en contra del presidente y a favor de los estudiantes, les costaba trabajo creer que no hace tanto tiempo hubiera un hecho tan feo y violento en contra de los jóvenes.</p> <p>La tarea fue terminar de ver el documental y realizar una reseña del mismo, el trabajo es individual y para la próxima clase, el viernes.</p>	
<p>Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.</p> <p>El video explicó mucho mejor el tema que vimos hoy.</p>	
<p>Autoevaluación cualitativa:</p> <p>Muy bien, los alumnos reflexionaron sobre los acontecimientos de Díaz Ordaz y la masacre de Tlatelolco.</p>	
<p>Autoevaluación cuantitativa (0-10):</p>	9
<p>Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión</p>	Revisar las reseñas, y pedirles que lean algunas de manera voluntaria.
<p>Firma del docente</p>	EMG

FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO

INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	11:30am – 12:20pm
Fecha de clase	Viernes 20 de abril de 2012		
<p>Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumno sitúa hechos históricos fundamentales que se presentaron en las épocas del Caudillismo, del Callismo, del Maximato y del Cardenismo, e interpreta su realidad social a partir 			

de dichos procesos históricos.

- El alumno analiza y valora las funciones de las instituciones del Estado mexicano surgidas en la época de 1920 a 1940.
- Reconoce las políticas implementadas por el gobierno de Ávila Camacho en el contexto de la Segunda Guerra Mundial.

Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):

- Define y caracteriza los procesos de consolidación del México Contemporáneo.

Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):

Lectura de las reseñas de la masacre de Tlatelolco por parte de los alumnos.

Elaboración de un cuadro comparativo de los presidentes del periodo contemporáneo de nuestro país: Manuel Ávila Camacho, Miguel Alemán Valdez, Adolfo Ruiz Cortines, Adolfo López Mateos y Gustavo Díaz Ordaz, el cuadro debe contener los aspectos: política, economía, educación, cuestión agraria, industria y relaciones internacionales y mencionar los aspectos más importantes de cada ámbito.

Propósito de la actividad de aprendizaje	Que el alumno delimite y compare los gobiernos de México Contemporáneo para que sea capaz de realizar una reflexión y comparación con la actualidad.
Evidencia	Cuadro comparativo.

Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?

Algunos alumnos leyeron su reseña sobre la masacre de Tlatelolco donde resumían el documental que vimos y también daban su opinión personal sobre el tema. Los demás entregaron su trabajo para ser evaluado por mi parte.

De manera personal y retomando los apuntes que realizaron a lo largo de la exposición del equipo 3, los alumnos elaboraron un cuadro comparativo de los 5 presidentes que vimos tomando en cuenta los siguientes aspectos: política, economía, educación, cuestión agraria, industria y relaciones internacionales. El cuadro no fue terminado en clase, por lo tanto se lo llevaron de tarea, también les pedí que le agregaran imágenes ya sean dibujos, recortes o imágenes bajadas de internet.

Se dio la opción de hacerlos por separado debido a que no cabía el contenido en un pequeño cuadro.

Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.

Esta clase fue más práctica, ya que los alumnos se la pasaron trabajando en vez de analizando la exposición de otro compañero.

Autoevaluación cualitativa:	
Excelente, lo malo fue que nos faltó tiempo para terminar en clase.	
Autoevaluación cuantitativa (0-10):	10
Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión	Evaluar la elaboración de los cuadros comparativos.
Firma del docente	EMG

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRIA EN DOCENCIA CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
PRÁCTICA DOCENTE II
M.A.E. GABRIELA TORRES DELGADO**

**INFORME DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE
BITÁCORA DE CLASE**

Nombre del Maestro	LCC Elizabeth Marroquín Guzmán		
Asignatura	Ciencias Sociales II		
Grupo	E	Semestre	Cuarto
Aula	401	hora de clase	7:30 – 8:20 am
Fecha de clase	Lunes 23 de abril de 2012		
Competencias y/o subcompetencias previas que el estudiante ya integra:			
<ul style="list-style-type: none"> • El alumno sitúa hechos históricos fundamentales que se presentaron en las épocas del Caudillismo, del Callismo, del Maximato y del Cardenismo, e interpreta su realidad social a partir de dichos procesos históricos. • El alumno analiza y valora las funciones de las instituciones del Estado mexicano surgidas en la época de 1920 a 1940. • Reconoce las políticas implementadas por el gobierno de Ávila Camacho en el contexto de la Segunda Guerra Mundial. 			
Competencia y/o subcompetencias a desarrollar en la presente sesión o siguientes sesiones aclarar si es			

parte de varias sesiones el desarrollo de la competencia(s):	
<ul style="list-style-type: none"> Define y caracteriza los procesos de consolidación del México Contemporáneo. 	
Actividad de Aprendizaje (desarrollar detalladamente):	
<p>Utilización del juego de mesa referente al capítulo 3: El Desarrollo Estabilizador de 1940 a 1970. El equipo expositor trae a clase el juego de mesa que elaboro previamente y es jugado en equipos por todos los demás compañeros de la clase.</p>	
Propósito de la actividad de aprendizaje	Que los alumnos por medio de un juego de mesa refuercen los conocimientos que adquirieron a lo largo del tema El Desarrollo Estabilizador.
Evidencia	Juego de mesa.
Descripción del trabajo que se llevó a cabo en el aula, ¿Qué, quién, cuando, por qué y cómo se llevó a cabo el proceso de aprendizaje durante la sesión?	
<p>El equipo 3 trajo su juego de mesa llamado Polireto juguemos a ser presidentes, el cual constaba de un tablero de dos pisos el cual debía ser cruzado por cada uno de los presidentes, quienes representaban un equipo, en total eran 5 equipos: Ávila Camacho, Alemán Valdez, Ruiz Cortines, López Mateos y Díaz Ordaz. Los avatares eran unos monitos con el cuerpo pequeño y la cabeza grande de cada presidente, y debían de aventar un dado para ir avanzando en las casillas, también se les entregaron miles de pesos en billetitos falsos para que pudieran comprar propiedades, planes, reformas, leyes y otras cosas que estaban en las casillas (tipo monopoli).</p> <p>El juego se tornó súper divertido, ya que si llegaban a una casilla y no sabían la pregunta que se les hacía, recibían un castigo... si sabían la respuesta entonces podían comprar dicha propiedad. Por ejemplo, una de las casillas decía: manifestación educativa, para poder comprarla debían contestar que presidente estaba cuando esto sucedió, y de qué manera se llevó a cabo.</p> <p>El equipo se lució en la elaboración del juego y los alumnos al no querer ser acreedores de un castigo se apoyaban en el equipo para contestar acertadamente la pregunta.</p>	
Análisis, conclusiones y/o recomendaciones de la sesión.	
Sin duda uno de los mejores juegos que el grupo E ha presentado, nos faltó tiempo y decidimos alargarlo para la siguiente clase.	
Autoevaluación cualitativa:	
Excelente.	
Autoevaluación cuantitativa (0-10):	10

Compromisos del docente para mejorar la práctica en la siguiente sesión	Continuar el juego y evaluar la participación.
Firma del docente	EMG

Anexo 8

Encuesta

Favor de contestar de manera individual y lo más sincero posible las siguientes preguntas relacionadas a la unidad de aprendizaje de Ciencias Sociales 2: Historia de México Contemporáneo. Subraya la respuesta que mas te identifique.

1.- ¿Qué tanto te interesa la historia de nuestro País?

- a) ¡Mucho! Me gusta conocer sobre nuestros antepasados y los hechos que han marcado nuestra sociedad.
- b) Algo, me gusta conocer sobre México a manera de cultura general.
- c) Nada, la verdad no creo que la historia me sirva para algo en mi vida diaria.

2.- ¿De que manera te gusta conocer la historia de México?

- a) Por mi mismo, investigando y analizando en internet o libros históricos.
- b) Cuando alguien mas me explica, ya sea maestro o compañeros, aprendo mejor.
- c) Cuando realizamos juegos o actividades lúdicas que se relacionen con la historia.

3.- Cuando jugamos en clase después que el equipo expone su tema, yo:

- a) Me siento cómodo jugando y participo siempre que se me pida.
- b) No me gusta participar, mejor veo como los demás lo hacen.
- c) Nadie me deja hablar, ni me dan oportunidad de participar.
- d) Me gusta mas organizar el juego que participar.

4.- Al hacer el juego del tema que nos toco a mi equipo, yo:

- a) Tengo buenas ideas y me gusta elaborarlo de manera creativa.
- b) Prefiero que alguien más establezca las reglas y yo hago lo que me toca.
- c) No me gusta hacer el juego, prefiero exponer.

5.- Gracias a la elaboración y utilización de los juegos y actividades en clase de Ciencias Sociales II:

- a) Ha aumentado mi interés para conocer la historia de nuestro país.
- b) He aprendido mejor los temas que se expusieron anteriormente.

c) Juego y me divierto pero la verdad no aprendo mucho ni se me queda la teoría.

6.- Respecto a la manera en que se desarrollan los juegos y actividades en clase:

a) Todos tenemos la misma oportunidad de participar y respetamos las reglas del juego.

b) Siempre juegan las mismas personas y no todos somos tomados en cuenta.

c) Me da pena participar porque se pueden burlar de mí.

7.- Mi parte favorita de la clase es:

a) La exposición por parte de mis compañeros.

b) Cuando a mi me toca exponer o ser parte del equipo expositor.

c) Cuando jugamos o realizamos actividades lúdicas respecto al tema.

8.- Cuando sé que en la próxima clase jugaremos con los temas que ya vimos, yo:

a) Investigo y estudio por mi cuenta para tener mejor participación.

b) Leo un poco el tema para recordar lo que vimos.

c) No necesito ver nada ni investigar, estoy preparado para jugar.

d) No me preparo, la verdad me gusta más divertirme.

9.- En comparación con otras clases, la materia de Ciencias Sociales II:

a) Me parece más dinámica y atractiva gracias a las actividades que hacemos.

b) Me parece muy interesante al igual que otras materias que me gustan mucho.

c) Me aburre la clase, la verdad a mi no me gusta la historia.

10.- Gracias a la manera de llevar la materia de Ciencias Sociales II, ahora:

a) Me interesa más la historia de nuestro país.

b) Me gustó la clase pero la historia no me gusta de todos modos.

c) El interés que tenía hacia la historia ha bajado porque no entendí muchas cosas.

¡GRACIAS POR TU COLABORACION!

Preparatoria #13 UANL, Mayo 2012.

Anexo 9
Fotografías





