



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN LA ESCUELA SECUNDARIA Y LOS
VIDEOJUEGOS

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA
PRESENTA

LUIS FERNANDO MEDRANO RIVERA

ASESORA: DRA. MARÍA VIRGINIA CASAS SANTÍN

CIUDAD DE MÉXICO, Diciembre de 2019

Índice.

Introducción	4
Capítulo1: Adolescencia e Historia en la educación secundaria.	9
1.1 Adolescencia y sus fenómenos actuales.	9
1.2 Pubertad, adolescencia y juventud.	10
1.3 Familia, entornos sociales, abandono escolar y reprobación.	13
1.4 Adolescencia, ocio y dispositivos móviles.	15
1.5 Videojuegos, Internet y procesos educativos.	17
Capítulo 2: Enseñanza aprendizaje y docencia de la historia en la escuela secundaria.	23
2.1 El concepto de enseñanza aprendizaje y la didáctica como facilitador del aprendizaje.	23
2.2 El papel de la motivación en el aprendizaje.	32
2.3 La naturaleza de la Historia y su enseñanza en educación secundaria.	36
2.4 La metodología didáctica y el aprendizaje histórico del adolescente de la generación “Z”.	42
2.5 La evolución de los dispositivos móviles y su inserción en los procesos educativos.	45
2.6 Uso didáctico de los videojuegos educativos.	47
2.7 Contenido educativo en línea.	49

Capítulo 3: La enseñanza de la historia en secundaria y sus problemas: un estudio de caso.	52
3.1 Los elementos metodológicos de la investigación.	52
3.2 Un diagnóstico sobre la enseñanza aprendizaje de la historia en la Escuela Secundaria Núm. 438.	60
a. Primer instrumento.	
b. Segundo instrumento.	
3.3 Necesidades formativas detectadas en torno a la enseñanza de la historia en secundaria.	70
Capítulo 4: Una propuesta de intervención para la enseñanza de la Historia en Secundaria	74
4.1 Sentido de la propuesta.	74
4.2 Método didáctico de la propuesta	75
4.3 Propuesta de intervención	77
4.4 Ejemplo de secuencia didáctica	82
Conclusiones	89
Referencias	93
Anexos	97

INTRODUCCIÓN

Las temáticas históricas se han trabajado en la educación básica con didácticas tradicionales (exposiciones, líneas del tiempo, repetición memorística, etc.), pero los vértiginos cambios mundiales han modificado el contexto y características de los estudiantes que se encuentran en las aulas, por lo que puede ser relevante emplear las tecnologías de la información y la comunicación (tic) surgidas desde un ámbito audiovisual (televisión, videojuegos –VJ –, películas), como parte de una didáctica que promueva el aprendizaje significativo de la historia.

En México existe un fuerte desinterés de los alumnos de segundo grado de secundaria por aprender la materia de historia, ya que se encuentran desmotivados debido al método tradicional con el que se enseña, ya que el docente se dedica a repetir los contenidos que sin que logre que estos lleguen a ser significativos para los alumnos. Como señala Téllez *“todavía al día de hoy persisten numerosos prejuicios y estereotipos a cerca del rol de los videojuegos en la vida de nuestros alumnos”* (2014, 145).

Por su parte, Carretero menciona que *“A lo largo de las últimas décadas la enseñanza de la Historia ha experimentado una profunda controversia en cuanto a su lugar en los sistemas educativos y su papel en la formación de los ciudadanos”* (2008, 134), en México la historia se ha ido desplazando a un segundo plano en la planeación y desarrollo curricular ya que se les da prioridad a materias como Español y las ciencias duras como Matemáticas y/o Química.

A ello habría que agregar que la escuela perpetúa estructuras disfuncionales, que no tienen en cuenta las nuevas realidades sociales; es estática, enciclopedista e inoperativa, está arraigada en un pensamiento decimonónico (Carretero, 2008). En consecuencia, Carretero considera que las estrategias de enseñanza de la historia tradicionales muchas veces quedan desarticuladas frente a las nuevas capacidades cognitivas de los estudiantes.

De forma similar la actitud de los alumnos es importante ya que por más didácticas que se empleen si no están dispuestos a cooperar no se logra el aprendizaje, mucho menos significativo, tampoco se puede obligar a los estudiantes a que aprendan con formas monótonas, por estas razones los videojuegos, al ser instrumentos audiovisuales que juegan un papel central en la cultura actual de los adolescentes, pueden llegar ser un apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje para el docente y el alumno. Sostengo que la educación debe orientarse con base en una retroalimentación efectiva y constante en la cual el alumno tenga un papel más activo, de participación, así como elaboración de su conocimiento y autocritica de su aprendizaje.

Entre las soluciones que se pueden probar para que los alumnos mejoren su aprendizaje en la materia de Historia y, en general en las diferentes materias, que cursan se encuentran:

- Generar aprendizajes significativos en los cuales los alumnos encuentren sentido a lo que van aprendiendo durante las clases.
- Mantener en constante movimiento a los alumnos, ya que permanecer en un mismo sitio (en este caso sus respectivos lugares) puede provocar desinterés por los nuevos conocimientos que se trabajan.
- Utilizar recursos tecnológicos, conociendo nuestro mundo tan desarrollado es necesario emplear cada uno de estos recursos como el internet, videojuegos, dispositivos inteligentes, etc. (Bisquerra, 2003, 23).

Utilizar estos planteamientos para elaborar una solución adecuada para los alumnos en constante aprendizaje puede contribuir a un aprendizaje significativo, de igual manera los docentes puedan retomar estos elementos ya que no siempre el estar sentados o utilizar recursos inadecuados son las mejores estrategias que pueden utilizar dentro del aula.

En consecuencia, el docente debe aplicar sus conocimientos para generar un interés sobre los contenidos históricos en sus alumnos, por ende, deben reflexionar

sobre cómo pueden hacer que estos sean relevantes para los alumnos de nivel secundaria.

Como es sabido, el aprendizaje de la Historia tiene como finalidad fundamental que los alumnos adquieran los conocimientos y actitudes necesarios para comprender la realidad del mundo en que viven, las experiencias colectivas pasadas y presentes, así como el espacio en que se desarrolla la vida en sociedad. Por lo tanto, aprender y enseñar Historia exige un pensamiento complejo por parte de los profesores y de los alumnos” (Lozano, 2009, 34).

Cabe mencionar que la historia es considerada por los alumnos, como una materia que no necesita ser comprendida sino memorizada, incluso la consideran como una especie de conocimiento útil para demostrar "sabiduría" o para recordar datos y efemérides (Lozano, 2009, 89).

Uno de los retos del maestro de Historia hoy en día es el preceptismo de los jóvenes, quienes viven bajo la influencia de la televisión; esto fuerza al docente a ingeniarse para despertar su interés y persuadirlos de la utilidad e importancia de la historia. *“Un buen camino es comentar con ellos los acontecimientos del momento y hacerlos pensar en sus antecedentes, de manera que comprendan que la explicación requiere el conocimiento del pasado”* (Lozano, 2009, 44).

Con base en las ideas anteriores, este trabajo tuvo como objetivo general analizar las interacciones didácticas que se trabajan en la materia de Historia para fundamentar el uso didáctico que se les puede dar a los videojuegos para el aprendizaje de esta materia y generar una propuesta de intervención para mejorar su aprendizaje.

Por lo tanto, se planteó como objetivos específicos:

- Detectar los problemas en la enseñanza de la historia a los que se enfrenta el profesor de secundaria

- Ubicar los recursos didácticos asociados a las tecnologías de la información que se emplean en la enseñanza de la Historia en secundaria
- Elaborar una propuesta didáctica para la enseñanza de la Historia basada en el uso de los videojuegos.

En el capítulo Núm. 1 “Adolescencia e Historia en la Educación Secundaria” hablaremos del desarrollo del adolescente, sus cambios físicos, mentales y sociales destacando a la generación “Z”, su entorno familiar, los diferentes medios de entretenimiento que utilizan para su uso recreativo, profundizando en el uso que le dan al internet y su relación con el empleo didáctico de los VJ.

En el capítulo Núm. 2 “Enseñanza, Aprendizaje y Docencia de la Historia en la Escuela Secundaria” se analizan los principales problemas de aprendizaje en la materia de Historia, así como los diferentes métodos didácticos que se emplean haciendo uso de los medios digitales y las maneras en que la generación “Z” puede acceder a estos medios para su aprendizaje.

El capítulo Núm. 3 “La enseñanza de la Historia en Secundaria y sus Problemas: un Estudio de Caso” trata la metodología utilizada para desarrollar la investigación, en él se explicitan las características del escenario en que se desarrolló el estudio, los instrumentos de investigación empleados, los mecanismos de recopilación de los datos y los sustentos teórico metodológicos para su análisis, para con base en ello establecer las dificultades en el aprendizaje de la historia de los alumnos que enfrentan los maestros de secundaria. Con base en ese análisis, se establecieron las necesidades formativas del alumno que debían atenderse mediante una propuesta de enseñanza de la historia que incorpora a los VJ como elemento didáctico central. Entre las necesidades significativas detectadas se encuentran la mejora de la infraestructura de la institución y el poco interés de los alumnos por la materia de historia.

Esta última es la que se pretende atender con la propuesta de intervención elaborada que busca generar aprendizajes significativos en el alumno.

Por último, en el capítulo Núm. 4 “Una Propuesta de Intervención para la Enseñanza de la Historia en Secundaria”) se presenta la propuesta de intervención desarrollada basada en el uso de los VJ.

Capítulo 1. Adolescencia e Historia en la Educación Secundaria

1.1 La adolescencia y sus fenómenos actuales.

Los conceptos de pubertad, adolescencia y juventud ya diferentes por definición, fueron acordados por la Organización Mundial de la Salud (2009) de la siguiente manera:

PUBERTAD: “Conjunto de modificaciones puramente orgánicas, comunes a todas las especies con fenómenos neurohormonales y antropométricos. ... Ocurren cambios orgánicos que llevan a la madurez biológica adulta con dimorfismo sexual y a la capacidad reproductiva”

ADOLESCENCIA: “Período de transición BioPsicoSocial que ocurre entre la infancia y la edad adulta. Ocurren modificaciones corporales y de adaptación a nuevas estructuras psicológicas y ambientales que llevan a la vida adulta. Edad: 10-20 años.

JUVENTUD: “Abarca los momentos intermedios y finales de la adolescencia y los primeros de la edad adulta; en un encuadre social comprende grupos etarios entre 15 y 25 años... Predominan los logros (o frustraciones), durante la madurez de la personalidad, socialización, y comienzo de la integración en la producción dentro de la sociedad a la cual pertenece” (Téllez, 2014, 92).

Con base en las diferencias de estos términos, ubicamos que la mayoría de los jóvenes que cursan la secundaria y la materia de historia que forma parte de su currículo, están pasando por varios periodos caracterizados por alteraciones físicas y psicológicas, por lo que conocer sus cambios nos ayudará a saber cómo actuar en relación con su aprendizaje escolar, por lo que es necesario profundizar en los términos arriba mencionados.

Se puede decir que la etapa evolutiva que llamamos «adolescencia» puede durar casi una década, desde los 11 o 12 años hasta los 19 o 20 años. No está fijado claramente ni el punto de iniciación de la misma, ni el de su conclusión.

Como constructo cultural, la adolescencia es generalmente definida como un período biopsicosocial entre los 10 y 20 años, aproximadamente. Es una etapa en la que tienen lugar importantes modificaciones corporales, así como de adaptación a nuevas estructuras psicológicas y ambientales que conducen de la infancia a la adultez.

Es importante destacar que la biología sólo plantea posibilidades o tendencias, algunas de las cuales son subrayadas por la cultura, que crea “modelos juveniles” así como crea “modelos de familia” u otros (Alonso, 2005, 92)

Hay, por tanto, distintas formas de ser y de vivir la adolescencia, por ello las formas de expresar la adolescencia son tan variadas.

El plantear socialmente la adolescencia como nuevo ciclo vital universal conlleva a definir y aceptar colectivamente cuál es su sentido y cuáles son sus objetivos. De esta manera se podrán pensar y replantear nuevas formas de interrelación con los adolescentes en los diferentes ámbitos de vida.

Desde un punto de vista no exclusivamente antropológico, la adolescencia viene a ser un periodo de tránsito, de pasaje, que sería equivalente a la etapa iniciática que está ritualizada en las sociedades preindustriales.

1.2 Pubertad, adolescencia y juventud.

La adolescencia, como periodo de desarrollo del ser humano abarca por lo general el periodo comprendido de los 11 a 20 años, en el cual el sujeto alcanza la madurez biológica y sexual; a la par que busca alcanzar la madurez emocional y social (Papalia,2001, 23) y la persona asume responsabilidades en la sociedad y conductas propias del grupo que le rodea (Aberastury y Knobel, 1997). Por lo anterior, cuando se habla del concepto de adolescencia, se refiere a un proceso de

adaptación más complejo que el simple nivel biológico, ya que incluye lo cognitivo, conductual, social y cultural (Schock, 1946). Este periodo es reconocido en casi todas las culturas a nivel mundial y según Coon (1998,45) está determinado por cuatro factores:

1. La dinámica familiar.
2. La experiencia escolar.
3. El marco cultural que ha estructurado el ambiente social para la puesta en práctica de normas y límites.
4. Las condiciones económicas y políticas del momento.

Como tema de investigación la adolescencia toma importancia a finales del siglo XIX, recuperando los trabajos de Platón y Aristóteles, quienes plasmaron su interés en lo modificable del comportamiento. Autores como Freud (1917), Gessell (1958) y Bios (1980) otorgaron importancia a los cambios psicológicos presentados en este periodo, así como a las transformaciones de la personalidad fundamentadas a partir de los eventos ocurridos en la infancia, las crisis que presenta y la búsqueda de la identidad.

Por otro lado, la pubertad es un proceso de maduración biológico inscrito en los genes de nuestra especie. Por ello, el primer determinante del "estirón" adolescente es la herencia genética recibida de nuestros padres. Determinados índices de correlación entre padres e hijos, como la estatura y la edad de aparición de la primera menstruación, dan cuenta de la influencia de la herencia en este proceso. Igualmente, la mayor precocidad en el sexo femenino en la aparición de los cambios puberales indicaría una determinación genética. Sin embargo, "esta influencia no determina por completo los cambios que van a ocurrir, más bien establece un marco y unas tendencias generales que van a ser concretados por la acción de otros agentes biológicos y/o ambientales" (Bisquerra, 2008, 95)

El primero de ellos son las hormonas y el funcionamiento del sistema endocrino. Las hormonas son sustancias químicas secretadas por las glándulas endocrinas en el torrente sanguíneo y que tienen efectos de regulación sobre distintos órganos y funciones del organismo. El inicio de la pubertad viene determinado por un aumento significativo en los niveles de estas sustancias respecto a la infancia, influyendo de manera directa en una diversidad de cambios físicos. Centrándonos en las hormonas sexuales, los andrógenos y los estrógenos son los tipos principales de hormonas masculina y femenina, respectivamente — aunque ambas están presentes, en diferente concentración, en ambos sexos— (RIE, 2008, 90).

La testosterona es un andrógeno cuyo aumento de su concentración en sangre determina en los chicos, entre otros, el desarrollo de los genitales externos, el aumento de estatura y el cambio de voz. Por su parte, el estradiol es un estrógeno que, de la misma manera, determina en las chicas el desarrollo de los senos, el útero y cambios esqueléticos como el ensanchamiento de la pelvis.

El funcionamiento hormonal está determinado por el sistema endocrino, en el cual se produce una interacción retroalimentada negativamente entre estructuras y glándulas cerebrales (hipotálamo e hipófisis) con diferentes glándulas situadas en el resto del organismo —tiroides, suprarrenales, y sexuales— (RIE, 2008,90).

Por último, se plantea la posibilidad de que los hábitos de salud y nutrición ejerzan también su influencia en los procesos de la pubertad. A ello parece apuntar la llamada tendencia secular, expresión que se refiere a los cambios pautados a lo largo de varias generaciones. Respecto a la aparición de la pubertad, los datos de diferentes países occidentales indican que a lo largo de los siglos XIX y XX se ha producido un progresivo adelanto en las edades de aparición de la menarquía, de los 16-17 años a los 13-14 años, en el periodo 1840-1969 debido probablemente a la mejora de la salud y la alimentación (Santrock, 2003). En las últimas décadas se ha observado, también, que esta tendencia se ha estabilizado, estableciendo lo que parecen ser restricciones genéticas al calendario puberal.

De esta manera la pubertad se puede definir como el periodo de la vida de una persona en el que la sociedad deja de verle como un niño pero no le da un estatus y funciones completos de adulto. Como etapa de transición de la dependencia infantil a la autonomía adulta, se define por las consideraciones que la sociedad mantiene sobre ella: qué se le permite hacer, qué se le prohíbe, o a qué se le obliga. Se espera que los adolescentes empiecen tomar decisiones propias: amigos, ocio, colectivos a los que se quiere pertenecer, educación, mercado laboral, que los convierta en sujetos autónomos, y la sociedad les exige una postura clara y definida ante ellos mismos y ante su contexto social inmediato.

1.3 Familia, entornos sociales, abandono escolar y reprobación

Son muchos los estudios y autores (entre ellos, Coon (1987), José Antonio Marina (1939) que acentúan la importancia del entorno o los “contextos” como determinantes de las formas de ejercer la condición adolescente, Las formas de las que dependerían las distintas adolescencias, según esta interpretación, obedecen a cómo se conforman los contextos vitales, cuyas variables son relativamente posibles de aislar de acuerdo con su entorno familiar y social. Como sostienen varios autores, entre ellos J. Funes (2005, 78) los adolescentes son de una forma u otra en función de las posibilidades que tienen de serlo, de las dinámicas, interacciones y prácticas adolescentes que se produzcan en estos años de su vida y, finalmente, en función de las respuestas que reciban de las instituciones adultas que les rodean

En la misma línea de pensamiento, José Antonio Marina (2005, 56) afirma que la adolescencia y sus fenómenos son una creación social. Los adultos somos responsables en gran medida de esta creación social, pero no individual, sino colectivamente. Al igual que los demás fenómenos sociales modas, costumbres, movimientos producen un sentimiento de impotencia en las personas que intentan cambiarlos o evitarlos.

Coincidimos con este autor en que nuestros adolescentes nacen y son determinados por una sociedad que tiene unas características determinadas: individualista, tutelada, hedónica, con muchas posibilidades, competitiva, consumista, desilusionada, liberada, heterogénea, con problemas de identidad. (Alonso,2005)

Por todo esto, son los padres quienes tienen una responsabilidad directa e importante que, a partir de determinada edad, compartirán con la escuela. Pero familia y escuela cada vez menos asumen las responsabilidades educativas. La sociedad entera debe reconocer su responsabilidad educativa. Los medios de comunicación, los políticos, la gente de la cultura, los funcionarios públicos, los médicos, los jueces, la policía, los jardineros, los deportistas, los empresarios. Puesto que la educación depende de nuestro nivel de vida, todos somos responsables y beneficiarios o víctimas de los demás.

Los jóvenes de hoy están también mejor informados sobre diferentes aspectos de la vida y la realidad que les circunda. Han crecido en un entorno en el que se han incrementado las posibilidades y los medios necesarios para tomar sus propias decisiones, y en el que se han ampliado progresivamente las oportunidades de participación de la mujer en la esfera pública y en un plano de mayor igualdad con el hombre. Pero junto a todo ello, también enfrentan nuevas problemáticas asociadas a los procesos de urbanización, modernización y globalización vividos a nivel mundial y nacional que afectan la vida de las familias y sus integrantes, imponiendo nuevas y mayores demandas y limitaciones para su desarrollo y bienestar.

La expansión del sistema educativo en las últimas décadas, junto a la creciente valoración y concientización por parte de la población del papel de la educación escolarizada, no sólo como medio de movilidad social, sino y quizá principalmente, como herramienta indispensable de los individuos para moverse e interactuar en las sociedad, lo que lleva a que el hecho de ingresar a la escuela constituye sólo el

primer paso de una trayectoria que, todavía con elevada frecuencia, se ve truncada de manera temprana, particularmente para los niños y jóvenes de los sectores socioeconómicamente menos favorecidos. Los datos del INEGI (2016) señalan que 70% de los niños y jóvenes se encuentran cursando la secundaria en todo el territorio nacional, de los 2'661,044 estudiantes que iniciaron primero de primaria en 2002, solo 85% la concluyó en el año esperado (385,945 estudiantes no lo hicieron); 72% terminó la secundaria según lo programado por el sistema educativo (356,195 estudiantes se rezagaron durante el trayecto) y solo 45% concluyó, de manera oportuna, el nivel medio superior; es decir, que 716,073 estudiantes se quedaron en el camino, vía la reprobación o el abandono, de tal manera que puede afirmarse que la problemática educativa actual no radica ya tanto en incorporar a los niños al ámbito escolar, sino en lograr que niños y adolescentes de todos los sectores sociales permanezcan y avancen en la escuela durante un periodo más prolongado, que les permita acceder a los niveles superiores de la enseñanza.

El desfase entre la escolaridad esperada en razón de la edad y la que realmente se alcanza no es exclusiva de quienes ya han dejado la escuela, sino que está presente también en los que siguen estudiando, entre quienes, sorprendentemente, el rezago escolar respecto a la edad parece ser aún mayor que entre los que han dejado la escuela. Tomando en cuenta que es 60% de la población total de jóvenes que se encuentran cursando el nivel de secundaria puede hablarse de cerca de 67,000 alumnos que desertaron de la educación secundaria durante el primer año, a lo largo del ciclo escolar 2018-2019, y de casi 83,000 que reprobaron ese grado; esto sumaría la cifra cercana a 111,000 estudiantes que abandonaron o reprobaron.

1.4 Adolescencia, ocio y dispositivos móviles

Una de las características que se atribuyen hoy en día a los adolescentes es la creciente violencia que ejercen en la sociedad y en muchos casos se atribuye a un inadecuado manejo del tiempo libre.

Pero al hablar de la relación entre el comportamiento violento de nuestros adolescentes y el ocio o tiempo libre, hemos de distinguir diferentes aspectos de éste. Raquel Bartolomé y Cristina Rechea (2005) exponen que la violencia que aparece en lugares de ocio o que sirve de elemento aglutinador e identitario en grupos de jóvenes se ha dado siempre.

Las autoras plantean que en cualquier comunidad o cultura el paso de niño a adulto supone un cambio de estatus social tan importante que se “celebra” o se representa a través de los llamados ritos de paso y el uso de la violencia en estos ritos es algo habitual en muchas culturas incluida la nuestra; pueden cambiar las formas que adoptan esos ritos, pero no su función ni sus objetivos.

Considerando los cambios que experimentan, es de suma importancia para los adolescentes el acceso a diferentes redes de comunicación, a partir de estas pueden generar diferentes tipos de medios en los que puedan comunicar sus aciertos y desaciertos durante su estancia en línea o en otros medios.

Entre los medios que se consideran que pueden estar asociados al ocio se encuentran los teléfonos móviles y los videojuegos (VJ)

El uso del teléfono móvil hoy en día se ha convertido en indispensable entre los adolescentes y jóvenes de nuestro país, de los nuevos medios tecnológicos es el más usado a nivel individual. Según el último *Informe de Juventud* (2011), el teléfono móvil se ha convertido en más que un medio de comunicación. Es un medio que afianza y consolida su identidad e intimidad. Aproximadamente 90% de los jóvenes poseen un teléfono móvil y prácticamente todos hacen un uso personalizado (Valverde, 2011, 23).

El móvil para el adolescente no es móvil, es algo íntimo afianzando su personalidad e independencia, es personal e intransferible. No obstante, para los padres se ha convertido en una nueva forma de control. Es la llamada “correa digital”. Entonces el móvil emerge paradójicamente como controlador de los hijos sin conseguirlo del

todo, y los hijos con los móviles simulan la independencia de los padres y madres sin tampoco conseguirlo del todo. Digamos que ejerce como un sistema de equilibrio entre los sistemas comunicativos de las familias (Valverde, 2011, 67).

En cuanto a las diferencias estructurales por género en cuanto al uso del teléfono móvil, no existen diferencias significativas. Tanto los chicos como las chicas hacen uso de esta tecnología, sin embargo los chicos más jóvenes quieren el móvil más como consola de videojuegos, y tienen ante él una actitud lúdica ante todo. Cuando son más mayores lo usan con mayor frecuencia para coordinarse y organizarse, y lo hacen extensamente con el SMS. Mientras que las chicas hablan más que escriben, se comunican para mantener su red social. Pero se da un fenómeno general entre chicos y chicas, y es el de usar el móvil como barrera de seguridad frente a los padres, para reforzar la identidad personal y colectiva, para emanciparse de sus progenitores (Contreras, 2011)

El tipo de familia emergente de uno o dos hijos está propiciando este fenómeno que implica la necesidad del niño/ adolescente por tener hermanos para hablar con ellos. En la generación “Z” (1999- actualidad) el uso del móvil es intensísimo, y es todo menos móvil: es, ante todo, teléfono personal. Utilizando este medio los adolescentes llegan a estar en contacto con aprendizajes por medio de estos dispositivos inteligentes, de igual manera al contar con emuladores (programas especializados en recobrar las consolas de videojuegos), están en constante interacción ya sea desde el uso de plataformas en línea para buscar información, como también para entretenerse.

1.5 Videojuegos, Internet y procesos educativos.

La revolución tecnológica en la que nos encontramos en la actualidad nos enfrenta a la necesidad de utilizar nuevos dispositivos que apoyen a los alumnos en el aprendizaje de las materias en las que se presentan dificultades en los procesos de enseñanza, por ello los videojuegos al contar con una gran presencia entre los

alumnos de nivel secundaria pueden llegar a ser una herramienta didáctica importante y pueden contribuir a producir un aprendizaje significativo.

Las consolas de videojuegos al estar conectadas a internet dejan de ser un producto de simple entretenimiento para convertirse en una guía para realizar una consulta en línea sin necesidad de poseer un dispositivo inteligente (teléfono celular) o una computadora personal, al ser igual de práctica que dichos dispositivos muchos adolescentes acceden a internet por medio de consolas portátiles o de sobremesa, haciendo la búsqueda de información más práctica y entretenida para los alumnos.

Dentro de los procesos educativos, los videojuegos pueden generar ambientes en los cuales los alumnos realicen diferentes estrategias y resuelvan los problemas rápidamente, mejorando la forma en que aprenden los adolescentes.

Desde hace muchos siglos, el juego ha sido una forma de educación e instrucción más, ejercicio básico para entender parte de ese adiestramiento social con que las diferentes culturas han dotado a sus miembros. “Sin profundizar en las complejas reflexiones sobre los juegos en las sociedades, podemos definir de modo sintético al juego como una actividad voluntaria, fundamentalmente social, en la que se está en relación con otros y en la que se aprenden pautas de comportamiento y valores” (Huizinga, 1996, Gros, 2000, Gee, 2004). “Incluso hay quien ha ido más allá y ha puesto en el centro mismo de la constitución de todas las sociedades las distintas formas de juego como impulsoras de estas” (Caillois, 1986).

En cuanto a la parte que tiene que ver con el aprendizaje, hay autores como Crawford (1982) que le otorgan al juego un valor inconsciente respecto al hecho de aprender. Aunque se piense que sólo es una diversión, un entretenimiento, se juega básicamente porque aprendemos y eso nos gusta. Incluso, desde un punto de vista más integral, el juego ha sido visto como un vehículo de desarrollo integral (Latorre, 2003).

“El juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación activa por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal. En fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general” (citado en Marcano, 2008, 97)

A partir de ello, cada vez parece más claro que hay que alejarse de la simplificación que se ha hecho del VJ como herramienta educativa. No se puede pensar en él como un medio para transmitir conocimientos de modo tradicional, ni tampoco como una nueva forma tecnológica de reproducir información lineal. Cuando se habla de los VJ, hay que entender cuáles son sus particulares maneras de inmersión y transmisión de conocimientos, ya no está delante del jugador un texto que puede ser leído de principio a fin, sino un cibertexto (Aarseth, 1997) que obliga a explorar y configurar sus posibilidades. A fin de cuenta un VJ es de suma importancia para la generación “Z”, ya que al estar en línea puede construir una socialización con personas alejadas de su núcleo familiar, de igual manera puede generar un valor educativo considerando que las personas con las que se encuentran interactuando “obligan” a los mismos jóvenes a indagar más sobre estrategias o la historia en la cual se inspira dicho VJ. Además, el valor de los conocimientos significativos que el alumno genera por medio de los datos que arroja el VJ y la experiencia, nos muestra que dentro de materias como matemáticas genera agilidad mental en los alumnos, incluso llegando al aprendizaje de idiomas nuevos como el inglés o japonés ya que son lenguajes nativos a la hora de desarrollar los VJ. Hoy en día, diversos autores como Coon (1987), Carretero (2008) y Cuenca (2009) han planteado que resulta más coherente emplear los medios informáticos como componentes del proceso didáctico, ya que no son una moda o un capricho pedagógico y por ello, deben estar integrados en el conjunto de nuestra labor

docente. Es preciso recordar que la utilización de los medios tecnológicos más avanzados no garantiza, en principio, ni una mejor enseñanza ni un mejor aprendizaje. Internet no es la panacea didáctica, pero es una herramienta que debe facilitar al alumnado el aprendizaje, y al profesorado la preparación de clases actualizadas y motivadoras. Por ejemplo, no es lo mismo el uso de internet como un espacio sólo para recopilar información que para el análisis y la evaluación de esa información.

Además, las tecnologías de la información y la comunicación (tic) pueden conseguir que el profesorado se replantee las estrategias docentes y sea más receptivo a los cambios en la metodología. Las tic pueden proporcionarnos el pretexto para iniciar cambios metodológicos y también, por supuesto, ser herramientas útiles que impulsen una notable y valiosa mejora del aprendizaje del alumnado. De esta manera, como un componente didáctico más, estas tecnologías pueden contribuir a desarrollar en los alumnos capacidades de comunicación, análisis, resolución de problemas, gestión y recuperación de la información.

Para Borrás (1997, 23), “la instrumentalidad de internet para el aprendizaje se basa en cuatro teorías: el constructivismo, de Vigotsky; la teoría de la conversación, de Pask; la teoría del conocimiento contextualizado, de Young, y la teoría del aprendizaje social, de Bandura”.

Internet debe utilizarse para apoyar ambientes de aprendizaje constructivistas porque sirve para procesar información, promueve el pensamiento abstracto y se puede orientar a la solución de problemas.

Según Echeverría, “las redes educativas telemáticas son las nuevas unidades básicas de un innovador sistema educativo, para el que es preciso el diseño y la construcción de modernos escenarios educativos, la elaboración de instrumentos didácticos electrónicos y la formación de educadores especializados en la enseñanza en el actualizado espacio social y telemático, en el cual los estudiantes puedan aprender a moverse y participar [...las tic ...] no sólo transforman el acceso

a la información y a las comunicaciones, sino que también aportan nuevos métodos de memorización, de diversión, de acción y de expresión de las emociones” (2000, 56 y 63).

Los distintos recursos de las tic aplicados a la enseñanza de la historia permiten favorecer los procesos de reelaboración y apropiación crítica del conocimiento, como herramientas que van a facultar al alumnado para el acceso al conocimiento de forma diferente a la tradicional.

Esa necesaria línea de innovación implica el uso de estrategias didácticas que van desde el estudio de casos a los círculos de aprendizaje, pasando por la enseñanza basada en problemas.

En general, se puede afirmar que en la era de internet siguen vigentes como objetivos de la enseñanza de las ciencias sociales, entre ellas la historia, los siguientes:

- Favorecer la identidad individual y cultural, así como la comprensión de las fuerzas que mantienen integrada a la sociedad o que la dividen.
- Incluir la observación y la participación en la escuela y en la comunidad.
- Formular preguntas y entrar en acción ante cuestiones cruciales.
- Preparar al alumnado para tomar decisiones basadas en principios democráticos.
- Promover la implicación del alumnado en los asuntos públicos (Echeverría, 2000).

Determinados recursos informáticos como redes sociales, blog, wiki, webquest, cazatesoros, podcast, videojuegos, programas de autor, herramientas visuales, pizarra digital interactiva, etcétera, pueden emplearse para innovar en la enseñanza de la historia. En el horizonte próximo emergen nuevas herramientas con

potencialidades didácticas: dispositivos móviles, videoconsolas, realidad virtual, entre otras. Todas estas aplicaciones por sí mismas, si no se utilizan de forma adecuada, no originarán innovaciones en la enseñanza de la historia. Si no cambia la metodología, las tic no servirán de mucho.

El principal reto estriba en orientarnos hacia un procesamiento social de la información y una construcción colaborativa del conocimiento (en la línea de la web 2.0). Para ello el aprendizaje cooperativo y la enseñanza en colaboración son el principal reto, ya que estriba en orientarnos hacia un procesamiento social de la información y una construcción colaborativa del conocimiento. Para ello el aprendizaje cooperativo y la enseñanza en colaboración mediante el uso de las tic son estrategias esenciales. El uso de estas tecnologías debe fomentar el pensamiento autónomo, creativo y crítico. Por ende, internet debe ser un instrumento para cuestionar el conocimiento, para aprender a pensar históricamente.

Apoyados del internet, los VJ son un complemento muy importante para el aprendizaje de materias en las que los alumnos han perdido el interés, generando entretenimiento y gusto por información que no conocían, haciendo que la puedan compartir dentro de sus clases y/o en su vida cotidiana.

Al conocer las características físicas y psicológicas que los adolescentes construyen por medio de las relaciones sociales, podemos crear nuevos procesos educativos enfocados al uso de las tecnologías ya que como se mencionó los avances tecnológicos, de esta manera podemos utilizar las nuevas tecnologías, como también los medios de ocio que maneja los adolescentes se pueden aprovechar para el aprendizaje de la historia y hacer que los alumno tengan un mayor interés por la materia, con el objetivo que pueda sintetizar los conocimientos históricos por medios convencionales y tecnológicos.

Capítulo 2. Enseñanza aprendizaje y docencia de la historia en la escuela secundaria

2.1 El concepto de enseñanza aprendizaje y la didáctica como facilitador del aprendizaje.

Las investigaciones sobre educación y las tic centran su atención en su mayoría en los cambios y repercusiones de estas tecnologías, en las posibilidades que nos ofrecen. Creemos que el estudio y la investigación en torno a la interacción, el aprendizaje y las tic en la educación secundaria que se presenta deben tener como punto de partida el proceso de enseñanza–aprendizaje en el que entran en juego diferentes elementos, entre ellos la tic.

Ferrández nos menciona que “La investigación desarrollada, por tanto, toma como punto de partida el acto didáctico: momento en que se procesa la información y los diferentes implicados adquieren un sentido pedagógico: lo mediacional, lo contextual, las estrategias” (45,1997).

La enseñanza no puede entenderse más que en relación con el aprendizaje; y esta realidad atañe no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos ligados a aprender. El aprendizaje surgido de la conjunción, del intercambio, de la actuación de profesor y alumno en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación por realizar. “La reconsideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje “ (Zabalza, 2001,191).

Tomando como referencia a Contreras, entendemos los procesos enseñanza-aprendizaje como “simultáneamente un fenómeno que se vive y se crea desde dentro, esto es, procesos de interacción e intercambio regidos por determinadas intenciones [...], en principio destinadas a hacer posible el aprendizaje; y a la vez, es un proceso determinado desde fuera, en cuanto que forma parte de la estructura de instituciones sociales entre las cuales desempeña funciones que se explican no

desde las intenciones y actuaciones individuales, sino desde el papel que juega en la estructura social, sus necesidades e intereses [.. quedando, así, planteado el proceso enseñanza-aprendizaje como un...] sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje” (1990, 23).

Entonces debemos preguntarnos ¿qué es el aprendizaje? Soria (2009) menciona que el aprendizaje es un proceso de construcción, no es un evento aislado de acumulación. Es un proceso muy personal e individual. Un supuesto básico del constructivismo es que los individuos son participantes activos y que deben construir el conocimiento. El aprendizaje es un proceso constructivo que implica “buscar significados”, así que los estudiantes recurren de manera rutinaria al conocimiento previo para dar sentido a lo que están aprendiendo.

Por otra parte, históricamente, la enseñanza ha sido considerada en el sentido estrecho de realizar las actividades que lleven al estudiante a aprender, en particular, instruirlo y hacer que ejercite la aplicación de las habilidades.

Los estudios de la década de 1990 se enfocaron en la enseñanza para la comprensión, la cual implica que los estudiantes aprenden no sólo los elementos individuales en una red de contenidos relacionados sino también las conexiones entre ellos, de modo que pueden explicar el contenido de sus propias palabras y pueden tener acceso a él y usarlo en situaciones de aplicación apropiadas dentro y fuera de la escuela (Bereiter y Scardamalia, 1987, Brophy, 1989, Glaser, 1984, Prawat, 1989, Resnick, 1987).

En las obras de Vigotski se encuentran ideas muy sugerentes relacionadas con su concepción del aprendizaje, los mecanismos de este proceso, la relación entre aprendizaje y desarrollo; entre pensamiento y lenguaje que pueden constituir el fundamento de una nueva teoría y práctica pedagógica capaz de dar respuesta a los retos que enfrenta la sociedad contemporánea.

Para Vigotski (1990) el aprendizaje es una actividad social, y no sólo un proceso de realización individual como hasta el momento se había sostenido; una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante la cual el niño asimila los modos sociales de actividad y de interacción, y más tarde en la escuela, además, los fundamentos del conocimiento científico, bajo condiciones de orientación e interacción social.

Este concepto del aprendizaje pone en el centro de atención al sujeto activo, consciente, orientado hacia un objetivo; su interacción con otros sujetos (el profesor y otros estudiantes) sus acciones con el objeto, con la utilización de diversos medios en condiciones sociohistóricas determinadas. Su resultado principal lo constituyen las transformaciones dentro del sujeto, es decir, las modificaciones psíquicas y físicas del propio estudiante, mientras que las transformaciones en el objeto de la actividad sirven, sobre todo, como medio para alcanzar el objetivo del aprendizaje y para controlar y evaluar el proceso.

Vigotski le asigna una importancia medular a la revelación de las relaciones existentes entre el desarrollo y el aprendizaje por la repercusión que este problema tiene en el diagnóstico de capacidades intelectuales y en la elaboración de una teoría de la enseñanza. La concepción de Vigotski supera puntos de vista existentes hasta el momento sobre esta relación y abre una nueva perspectiva. Para él lo que las personas pueden hacer con la ayuda de otros puede ser, en cierto sentido, más indicativo de su desarrollo mental que lo que pueden hacer por sí mismos. De aquí que considere necesario no limitarse a una simple determinación de los niveles evolutivos reales si se quiere descubrir las relaciones de este proceso evolutivo con las posibilidades de aprendizaje del estudiante. Resulta imprescindible revelar como mínimo dos niveles evolutivos: el de sus capacidades reales y el de sus posibilidades para aprender con ayuda de los demás. La diferencia entre estos dos niveles es lo que denomina "zona de desarrollo próximo" (ZDP) que define como "...la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema y el nivel de desarrollo potencial,

determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz" (Rodríguez, 1985, 73)

La repercusión que esta concepción tiene en una teoría de la enseñanza es trascendental. En las concepciones tradicionales, la influencia del medio y de los diferentes contextos socio- culturales, dentro de los cuales es posible incluir la propia enseñanza y la institución escolar en que se desarrolla, juega en algunos casos el papel de marco, de escenario en el cual se expresan las capacidades individuales producto de la maduración, o en el mejor de los casos, de condiciones que pueden favorecer en mayor o menor medida el curso de ese desarrollo individual.

Ante todo supone desde nuestro punto de vista, partir del carácter rector de la enseñanza para el desarrollo psíquico, considerándolo como fuente de ese desarrollo; lo central en el proceso de enseñanza consiste en estudiar la posibilidad y asegurar las condiciones (sistema de relaciones, tipos de actividad) para que el conocimiento del estudiante se potencie mediante la colaboración, la actividad conjunta, a un nivel superior. Partiendo de lo que aún no puede hacer solo, llegar a lograr un dominio independiente de sus funciones.

Desde un punto de vista social general, implica tener clara conciencia de las ideas y valores que mueven el desarrollo social prospectivo de la humanidad en función de las condiciones socio históricas del presente, la historia de las ideas y valores sociales en sus hitos fundamentales, las características del sistema de relaciones y vínculos de la institución y del grupo en los que se inserta el estudiante, los recursos de que dispone para movilizar a sus miembros.

En lo que concierne al proceso de aprendizaje, significa colocarlo como centro de atención a partir del cual se debe proyectar el proceso pedagógico. Supone utilizar todo lo que está disponible en el sistema de relaciones más cercano al estudiante para propiciar su interés y un mayor grado de participación e implicación personal en las tareas de aprendizaje.

Aunque Vigotski, al tratar el tema de la interacción entre enseñanza y desarrollo, limitó el concepto ZDP al aprendizaje escolar, este concepto tiene una trascendencia que desborda los marcos de esta institución. La creación de condiciones favorables de interacción y colaboración que se pueden dar desde que el niño nace, en el marco de su familia y las que pueden ocurrir en los marcos más amplios de los diferentes contextos institucionales, de la comunidad y otros, pueden sin dudas ser interpretados y reorganizados con el objetivo preciso de favorecer el desarrollo del hombre, creando condiciones sociales adecuadas para el despliegue máximo de sus posibilidades. Sólo así se podrá conocer todo lo que es capaz el ser humano cuando se le brindan las condiciones propicias para el desarrollo, en ello los VJ pueden hacer una gran contribución ya que al tener desafíos que los alumnos deberán superar por medio de sus aprendizajes previos, ya sea obtenidos de manera individual dentro del VJ o a través de una comunidad en línea, el alumno va optando para poder resolver un problema por si solo y creando las condiciones para superar el siguiente. Retomando lo mencionado por Vigostki los VJ pueden generar condiciones favorables para el aprendizaje de las diferentes materias sin necesidad de estar dentro del aula, favoreciendo la socialización a través del juego en línea, a la vez que al estar dentro de un ámbito competitivo genera la necesidad por aprender y elaborar estrategias, que se adaptan en diferentes equipos de juegos.

El proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolla a través de diversos actos didácticos. Marqués (2001) nos define el acto didáctico como la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Se trata de una actuación cuya naturaleza es esencialmente comunicativa y circunscribe el fin de las actividades de enseñanza de los procesos de aprendizaje como el logro de determinados objetivos, para lo cual especifica como condiciones necesarias:

- La actividad interna del alumno. Alude a que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando con los recursos educativos a su alcance

- La multiplicidad de funciones del docente. Se refiere a que el profesor realice múltiples tareas: coordinación con el equipo docente, búsqueda de recursos, realizar las actividades con los alumnos, evaluar los aprendizajes de los alumnos y su actuación, tareas de tutoría y administrativas.

Las intervenciones educativas realizadas por el profesor. Se relaciona con que el profesor proponga las actividades de enseñanza a los alumnos, les dé seguimiento y desarrollo para facilitar el aprendizaje, ya que estas son las que constituyen el acto didáctico en sí.

Rodríguez (1985) planteó el acto didáctico como acto sémico, como proceso en el que el contenido se torna signo compartido para emisor y receptor. “En último término, cabría concluir que la enseñanza, el acto didáctico, no es otra cosa que una modalidad concreta del proceso comunicativo, un tipo especial de comunicación (...) La identificación de los procesos comunicativos con procesos de enseñanza–aprendizaje comienza a convertirse ya en un lugar común en la bibliografía científica” (53).

El autor al presentar su modelo de acto didáctico nos propone tres modelos de acto didáctico y su reducción:

1. El modelo didáctico informativo; con un carácter unidireccional y un solo emisor. Por ejemplo, el desarrollado en una conferencia o en una clase magistral tradicional.
2. El modelo didáctico interactivo; en el que se produce una alternancia continúa del emisor. “La interacción, la transacción informativa de carácter diagonal presentada de tal modo que una intervención determina la otra, y ésta a su vez condiciona la siguiente” (Rodríguez, 1985, 73)
3. El modelo didáctico retroactivo; síntesis de los dos anteriores. El profesor aprovecha lo que el alumno responde o pregunta y, a partir de aquí, propone una nueva pregunta, reconduce el desarrollo.

Al tomar en cuenta estos tres modelos de aprendizaje, nos muestra el valor de las TIC, ya que el uso de los contenidos en línea, como los aprendidos durante una partida de *The Medal of honor* (serie de videojuegos, basados en la temática de la segunda guerra mundial), genera un interés y una interacción como antes se mencionaba en el modelo interactivo, de igual manera trabaja con la información unidireccional creando que los jóvenes o personas ajenas a estos medios indaguen y pregunten más sobre las inspiraciones que tomaron para crear dichos medios tecnológicos.

Sin embargo, los modelos de aprendizaje que pueden ser generados por el estudiante están mediados por la realidad educativa del aula que viene condicionada por un contexto determinado y caracterizada por toda una serie de variables que obligan al equipo de profesores de un centro escolar a diseñar tanto el proyecto educativo como el proyecto curricular del mismo. En esta tarea, fruto de un trabajo continuado, sistemático y consensuado entre otras muchas acciones y determinaciones, se definen las necesidades y el planteamiento de utilización de los materiales y recursos didácticos que se van a emplear como definidores de una línea concreta de actuación pedagógica.

Dichos recursos facilitan las condiciones necesarias para que el alumno pueda llevar a cabo las actividades programadas con el máximo provecho. En la tradición escolar los recursos han constituido siempre una fuente importante de estrategias didácticas ya que están íntimamente ligados a la actividad educativa, estimulándola y encauzándola debidamente.

El actual sistema educativo considera de suma importancia los materiales y recursos didácticos y su utilización sistemática por parte del profesor. En resumen, estos elementos se han convertido en un factor casi necesario e imprescindible para el logro de los objetivos y contenidos y para poder desarrollar plenamente todas las actividades de enseñanza-aprendizaje propias. En última instancia, los recursos didácticos facilitan la comunicación entre docentes y alumnos.

En consecuencia, los recursos para el aprendizaje cumplen una función mediadora entre la intencionalidad educativa y el proceso de aprendizaje, entre el educador y el educando. Esta función mediadora general se desglosa en diversas funciones específicas que pueden cumplir los recursos en el proceso formativo: estructuradora de la realidad, motivadora, controladora de los contenidos de aprendizaje, innovadora, etc. En cualquier caso, los recursos desempeñan funciones de tanta influencia en los procesos educativos que, tal como indica Fullan, incide en que “cualquier innovación comporta inevitablemente el uso de materiales curriculares distintos a los utilizados habitualmente” (Tellez, 1994, 342).

Aunque la práctica demuestra que no resulta fácil, lo cierto es que es posible trabajar en los centros educativos sin libros de textos (con otros materiales) y también se puede usar el libro de texto (junto con otros materiales), de manera que los recursos didácticos se encuentren al servicio del proyecto docente que la instrucción pretende desarrollar, y no al revés.

Es probable que, en la mayoría de los casos, se siga trabajando con libros de texto en los centros educativos, pero es muy distinto utilizarlos como el material prescriptivo y regulador de la práctica que se desarrolla en las aulas o como material de referencia que se usa junto con otros recursos.

Los recursos materiales y didácticos deben cumplir con las funciones básicas de soporte de los contenidos curriculares y convertirse en elementos posibilitadores de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Para el desarrollo de las clases, los recursos didácticos pueden ser muy útiles para facilitar el logro de los objetivos (capacidades terminales) que estén establecidos.

Se puede decir que los diferentes materiales y recursos didácticos deben cumplir principalmente con las siguientes funciones:

- Función motivadora: deben ser capaces de captar la atención de los alumnos mediante un poder de atracción caracterizado por las formas, colores, tacto, acciones, sensaciones, etc.
- Función estructuradora: ya que es necesario que se constituyan como medios entre la realidad y los conocimientos, hasta el punto de cumplir funciones de organización de los aprendizajes y de alternativa a la misma realidad.
- Función estrictamente didáctica: es necesario e imprescindible que exista una congruencia entre los recursos materiales que se pueden utilizar y los objetivos y contenidos objeto de enseñanza.
- Función facilitadora de los aprendizajes: muchos de ellos no serían posibles sin la existencia de ciertos recursos y materiales, constituyendo algunos un elemento imprescindible y facilitador de los aprendizajes. Por ejemplo, es difícil enseñar la evolución de la economía si no se dispone de un gráfico y una pizarra o pantalla en la que se exprese la evolución del Producto Interno Bruto. De aquí deducimos que existe toda una serie de materiales imprescindibles para que se produzcan ciertos aprendizajes, y otros, que son facilitadores, pero no imprescindibles. Los materiales contribuyen a concretar y orientar la acción docente en la transmisión de los conocimientos o aprendizajes teniendo en cuenta que su elección depende de los requerimientos particulares del proyecto, de las reglas institucionales y de las particularidades del grupo de clase que determinan las prácticas pedagógicas en los centros escolares. Asimismo, resultaría recomendable preguntarse qué merece la pena enseñar y por qué, y cómo presentamos el contenido seleccionado.
- Función de soporte al profesor: referida a la necesidad que el docente tiene de utilizar recursos que le faciliten la tarea docente en aquellos aspectos de programación, enseñanza, evaluación, registro de datos, control, etc. (Vasilachis: 2006).

Conociendo los puntos relevantes sobre la didáctica y su aplicación por parte del docente y los alumnos, al saber que la materia de historia se considera aburrida y tediosa por gran parte de los alumnos de la escuela secundaria, es posible utilizar a los VJ como un recurso didáctico con el cual podemos evaluar un avance en el aprendizaje (inicio, desarrollo y cierre) para ubicar cómo se mejora o es de utilidad el uso de VJ, ya que utilizar las consolas como un recurso didáctico puede posibilitar que el aprendizaje pueda seguir construyéndose dentro y fuera de casa.

2.2 El papel de la motivación en el aprendizaje.

Como se señaló en el apartado anterior, un elemento importante para que alguien aprenda determinado contenido es su interés y motivación para hacerlo, por ello estos son elementos centrales de todo proceso de aprendizaje. La motivación es aquella actitud interna y positiva frente al nuevo aprendizaje, es lo que mueve al sujeto a aprender, es por tanto un proceso endógeno. Es indudable que en este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental. Pero, además de una actitud favorable para aprender, el sujeto que aprende debe disponer, según los estudios de Ausubel, de las estructuras cognitivas necesarias para relacionar los conocimientos previos con los nuevos aprendizajes.

El cerebro humano se encuentra programado para la supervivencia, por lo que está potencialmente preparado para aprender, este aprendizaje implica un proceso dual, por un lado, necesita y registra lo familiar y, por el otro busca lo novedoso para aprender. Mediante el aprendizaje se da sentido a aquello que es nuevo en relación con lo ya conocido, en este proceso, los estímulos del medio juegan un papel fundamental. (Vasilachis, 2006).

Uno de los aspectos más relevantes para que se dé el aprendizaje es la motivación y no hay duda alguna acerca de que cuando no existe, los estudiantes difícilmente aprenden. No siempre hay ausencia de motivación; a veces, lo que se presenta es una inconsistencia entre los motivos del profesor y los del estudiante, o se convierte

en un círculo vicioso el hecho de que éstos no estén motivados porque no aprenden.

“La motivación del rendimiento puede definirse como el intento de aumentar o mantener lo más alto posible la propia habilidad en todas aquellas actividades en las cuales se considera obligada una norma de excelencia y cuya realización, por tanto, puede lograrse o fracasar” (Valverde, 2010).

Las investigaciones realizadas hasta ahora han demostrado que la motivación del rendimiento es un fenómeno psíquico muy complejo y que sólo se ha investigado de una manera somera. A continuación, voy a señalar su complejidad con algunos criterios empleados para describir e investigar la motivación del rendimiento. Son en particular:

- La intensidad de la motivación del rendimiento.
- La duración de la acción del rendimiento motivado.
- La dificultad de la tarea.
- La altura de la meta para el alumno
- La orientación de la conducta orientada al rendimiento.
- Las faltas cometidas durante el proceso del rendimiento.
- La cualidad del resultado del rendimiento.
- El efecto de los afectos que acompañan al aprendizaje.
- La actitud respecto a la acción orientadora del rendimiento o las diferencias entre alumnos y alumnas (Valverde, 2010).

Al abordar la motivación y su afinidad con el aprendizaje, específicamente lo relacionado con darle a ésta una representación de doble vía, es necesario analizar los aspectos que inciden directamente en dicha relación.

Su presencia o ausencia, no puede atribuirse únicamente a las características personales del sujeto. Es así como entran en juego las relaciones entre el alumnado y sus profesores, uno de los aspectos fundamentales que incide directamente sobre

la motivación. Estas relaciones deben enmarcarse en el sentido que se le da al aprendizaje.

En la creación de este interés, analizar los tipos de motivación y los estilos motivacionales constituye un aporte importante. Según Carretero (2008) existen motivaciones altas y bajas en los estudiantes y diferentes estilos que implican diferentes expectativas y recompensas externas.

En concordancia con esto, las motivaciones pueden dividirse en intrínsecas y extrínsecas, que hacen parte de los enfoques cognitivos de la motivación del ser hacia la comprensión de la realidad que lo rodea y que, a su vez, se relacionan con criterios externos e internos.

Para “provocar la motivación” de aprender el maestro debe trabajar con el alumnado, de esta manera:

- Ayudándoles a llegar a ser ellos mismos, hasta que asuman su personalidad.
- Permitiéndoles encontrar un equilibrio entre los impulsos creadores básicos, deben sentirse bien nutridos, protegidos y queridos, siendo entonces más sencillo desarrollar sus facultades intelectuales.
- Proporcionándoles un método y un conocimiento por el cual puedan descubrir la apertura permaneciendo libres de espíritu.
- Dándoles el sentido del asombro, la superación, la investigación en el terreno escolar.
- Ofreciéndoles el medio de transformarse personalmente a través de actividades voluntarias, que desarrollen el gusto por el esfuerzo.
- Haciéndoles descubrir el valor del trabajo en común (Carretero, 2008).

Hay que distinguir tres clases diferentes de motivaciones escolares:

1. Las motivaciones incidentales: son las que se imponen por sí mismas o provienen del medio exterior.
2. Las motivaciones provocadas: son las que se desencadenan gracias al arte del profesor y al aparato didáctico que ha sabido movilizar.
3. Las motivaciones intencionales: son las que resultan de la voluntad de los niños por la preocupación personal de mejora y de búsqueda de éxito. (Carretero, 2008)

Retomando mi objeto de estudio que es el aprendizaje de la historia, es necesario generar un interés en los alumnos que los motive a seguir aprendiendo sobre datos y hechos históricos que se desarrollaron a lo largo de la historia, en esta tarea los VJ pueden hacer una contribución importante, ya que es un medio con el que la mayoría de los adolescentes de secundaria cuenta, la mayoría tiene una consola portátil o de sobremesa.

El aprendizaje de la historia llega a ser más conveniente y motivador para el alumno y el docente, ya que por medio de este recurso tecnológico se puede apoyar el aprendizaje, generando una motivación importante hacia la materia de historia haciendo que el alumno comprenda y busque más información sobre los temas que estén desarrollando en clase.

2.3 La naturaleza de la Historia y su enseñanza en Educación secundaria

“Las dificultades contextuales de la enseñanza de la historia están ligadas, entre otros, a tres factores: la visión social de la historia, la función política que, en ocasiones, pretenden los gobernantes para esta materia y, por último, la tradición y formación de los docentes” (Lozano,2009, 89)

El conocimiento histórico forma parte de la vida cultural y social. La historia es tema de películas y concursos televisivos, es motivo de celebraciones y festejos públicos, es objeto de campañas institucionales y forma parte del enorme legado cultural que se trasmite, entre otros medios, a través de la tradición oral. Ello quiere decir que el alumnado, sin ser consciente, está configurando una visión de lo histórico en su vida como integrante de la sociedad que, generalmente, no coincide con la historia escolar o la historia contenida en los libros de texto.

Existe una percepción social que identifica saber histórico con una visión erudita del conocimiento del pasado. Se trata de una visión bastante habitual. Según esta percepción, saber historia es igual a ser anticuario o albacea del recuerdo; saber historia es conocer curiosidades de otros tiempos, recordar datos que identifican un monumento o un acontecimiento, o, simplemente, recitar nombres de glorias y personajes pasados, generalmente del patrimonio propio. Esta tradición, cultivada desde hace siglos por multitud de eruditos locales, ha calado hondo en la sociedad. Nadie reclama, al que dice saber historia, una explicación general del pasado, ni que contextualice lo singular en un proceso general dinámico que, por fuerza, resulta complejo y requiere estar dotado de método y teoría. La razón es que la percepción general de este tipo de saber, el histórico, está más cerca de la erudición que de una ciencia social como es la historia. Este hecho, aunque quizá no sea explicitado por el alumnado, marca profundamente el concepto que se tiene en la sociedad de la materia histórica y aflora frecuentemente cuando sondeamos las ideas previas de los escolares (Carretero, 2008).

En segundo lugar, puede detectarse en los últimos años una clara tendencia a identificar historia con periodismo. Reina un contemporaneísmo exagerado como

centro de máximo interés en temas de estudio del pasado. No hay más que ver qué tipo de historiadores aparece en los medios de comunicación, qué temas tratan, y qué visión "culta" y académica dan del pasado. La Transición Democrática española y, como más lejano, la Segunda Guerra Mundial, o la Revolución Cubana, han sido temas estrella en los medios de comunicación, como se demuestra en una reciente investigación sobre educación y periodismo realizada en la Universidad de Barcelona. Si analizamos, por ejemplo, la programación de reportajes históricos de una televisión dedicada a la cultura, el canal franco-alemán ARTE, comprobaremos que sólo es historia interesante la que va desde 1940 hasta la actualidad. La Guerra del Golfo, por ejemplo, se explica con formato de relato histórico, y se identifica su explicación de causas y consecuencias como conocimiento histórico de similar calidad al que podría hacerse sobre la Guerra de la Independencia americana o la Guerra Franco-prusiana (Santrock, 2003).

La Historia "interesante" es aquella que trata nuestro ayer o anteayer inmediato. Precisamente, lo que no puede considerarse historia por su todavía estrecha vinculación con el presente, porque no existe aún una teoría explicativa que reúna los requisitos exigibles a una explicación histórica, o simplemente, porque no es posible investigarlo por la situación de las fuentes. Pese a ello, esta "historia" es la que tiene sentido conocer, incluso desde el punto de vista académico.

Esta supervaloración de lo contemporáneo como contenido histórico totalmente predominante, y que es considerado de mayor significatividad para los jóvenes, consolida una sociedad desmemoriada y una visión absolutamente inadecuada de lo que debe servir para configurar una visión correcta del pasado. En cambio, está siendo impulsada por los medios e, incluso, por los decretos de mínimos curriculares en la nueva ordenación del sistema. No es que neguemos la necesidad de estudiar los temas de la historia más reciente, lo que decimos es que no es posible hacerlo sin tener visiones amplias y sin saber contextualizar los hechos en tipos de formaciones sociales con estructuras económicas, ideológicas, culturales y políticas diferenciadas (Carretero:2000,13).

Lo anterior sirve de marco complejo a la tarea encomendada a la escuela de trabajar los contenidos de la historia con finalidades formativas. Sin embargo, esta disciplina es percibida socialmente de manera diferente en función de los contextos culturales, al margen de las necesidades o exigencias que podemos defender desde la educación. La historia, al igual que ocurre con la religión, existe en todas las sociedades humanas; ambas constituyen dos universales culturales. Sin embargo, el concepto de historia que han desarrollado las distintas culturas, al igual que el concepto de religión, puede diferir en el espacio y en el tiempo. Existen muchísimas concepciones de la historia, aun cuando entre nosotros la historia es una disciplina científica de carácter comparativo que analiza todas las sociedades a lo largo del tiempo (Carretero, 2008).

Naturalmente nuestras sociedades han utilizado recursos muy variados para transmitir la historia: “en el pasado las sociedades europeas se valieron de la literatura épica; otras culturas se han servido de la tradición oral, como es el caso de numerosas sociedades ágrafas. Desde la Ilustración, buena parte de Occidente se ha valido de la escuela o del museo, de la misma forma en que la sociedad estadounidense usa hoy en día el cine y la televisión para mostrar su historia de libertad y esclavitud, sus luchas emancipadoras y de colonización de tierras, y también sus mitos” (Florescano, 2000, 34). En realidad, este tipo de instrumentos comunicativos de la historia se inscriben en marcos mucho más complejos de políticas culturales que no es posible analizar aquí.

Sin embargo, sí es viable y necesario abordar las posibles funciones de la historia en nuestras sociedades:

- La función patriótica, de refuerzo del sentimiento de autoestima de un colectivo.
- La función propagandística, de lanzamiento de mensajes positivos sobre un régimen o sistema.

- La función ideológica, que consiste en introducir ideas o sistemas ideológicos a través de la museografía.
- La función de memoria histórica, que consiste en mantener vivos determinados recuerdos.
- La función científica.
- La función pseudodidáctica.
- La función para el ocio cultural.
- La historia como materia idónea para la educación (Echeverría, 2000)

Dichas funciones se manifiestan sobre todo en la escuela y en los museos de historia. Ambas instituciones educativas, hijas de la Ilustración, tienen funciones parecidas.

De esta manera el aprendizaje de la historia debe ser una combinación de estas funciones para desarrollar en el alumno los aprendizajes esperados y de esta manera lograr generar un interés de su parte, en el aprendizaje de los contenidos históricos.

En el caso de México, los retos actuales en el campo educativo se centran en elevar la calidad de la educación de niños y jóvenes al promover aprendizajes efectivos que les permitan desenvolverse en la sociedad en que les tocó vivir. Definir el tipo de educación que requiere México ha implicado dar continuidad a los planes y programas de estudio de educación básica, considerando que los alumnos que llegan a nuestras aulas son producto de la diversidad del país, y tienen diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. “En los programas de estudio de educación básica se busca propiciar que los alumnos movilicen saberes dentro y fuera del aula; es decir, que apliquen lo aprendido en situaciones cotidianas y consideren las posibles repercusiones personales, sociales o ambientales. De esta manera, el desarrollo

de competencias es una característica de los actuales programas de estudio de educación básica” (Bisquerra, 2003).

La enseñanza de la historia en los programas de estudio de educación secundaria (2006) y de educación primaria (2009) contempla el aprendizaje a través de una historia formativa, que evite prácticas tradicionalistas “como la memorización de nombres y fechas”. La intención es despertar en los niños y los jóvenes de educación básica curiosidad por el conocimiento histórico y favorecer el desarrollo de habilidades, valores y actitudes que se manifiestan en su vida en sociedad. La forma como se ha construido el sentido de la historia formativa nos remite a una valoración sobre lo que el conocimiento histórico ofrece a los alumnos, al poder analizar las sociedades del pasado y adquirir elementos para comprender el presente.

Las corrientes historiográficas han brindado elementos que influyeron en las formas de enseñanza de la historia. El positivismo, que prevaleció durante los últimos años del siglo xix y alcanzó parte del siglo xx, tuvo en Auguste Comte y Leopold von Ranke a sus máximos exponentes. Esta corriente presentó a la erudición como instrumento de trabajo fundamental y esencia de la historia; el conocimiento histórico adquirió un rango de certeza y verdad incuestionable, ya que se consideró que estaba dotado de un método científico y técnico objetivo, en el cual la historia se fundamentaba a través de documentos como “saber por excelencia”. El historiador no debía intervenir en el planteamiento de problemas, formulación de hipótesis e interpretación de los hechos; sólo en la ordenación de estos con absoluta imparcialidad. De esta manera se pretendía la formación de una ciencia social, que sin confundirse con las ciencias naturales, aprovechara sus aportaciones. Su ámbito de análisis del pasado es el político, enfatiza la estructura del poder y por ello destacan los estudios sobre la vida y los hechos de los grandes personajes; trasladar esta concepción de historia a la enseñanza escolar significó el aprendizaje memorístico de nombres, fechas y lugares, sin análisis,

interpretación, o espíritu crítico, para sostener la infinidad de mitos que alimentan al Estado al darle legitimación histórica (Bisquerra, 2003).

El estudio de la historia en las aulas de educación básica actualmente debe promover una visión integral del estudio de los hechos y procesos históricos a través de cuatro ámbitos de estudio:

- A. Económico. La manera en que los seres humanos se han relacionado a lo largo de la historia para producir, intercambiar y distribuir bienes.
- B. Social. Las distintas formas en que los grupos humanos se han organizado en relación con la dinámica de la población, aspectos de la vida cotidiana y las características, funciones e importancia de diversos grupos en las sociedades a lo largo de la historia de la humanidad.
- C. Político. Las transformaciones de las distintas formas de gobierno, leyes, instituciones y organización social de los pueblos a lo largo del tiempo.
- D. Cultural. La manera en que los seres humanos han representado, explicado y transformado el mundo que los rodea. Se ha procurado seleccionar aspectos relacionados con creencias y manifestaciones populares y religiosas, así como la producción artística y científica de una época determinada. (Echeverría, 2000).

Asimismo, se debe propiciar el desarrollo de tres competencias fundamentales para el aprendizaje de la historia, que interactúan a lo largo de todo el trabajo que se desarrolla con los alumnos: “la comprensión del tiempo y espacio históricos, el manejo de información histórica, y la formación de una conciencia histórica para la convivencia” (Echeverría, 2000).

La experiencia del trabajo docente en conjunción con las competencias señaladas en los programas de estudio de Historia permitirá identificar las metodologías y conceptos fundamentales de la historia para transmitir a los alumnos los

conocimientos, habilidades y actitudes que requiere la formación del pensamiento histórico.

2.4 La metodología didáctica y el aprendizaje histórico del adolescente de la generación “Z”.

Las tic ofrecen al campo educativo una diversidad de herramientas que al ser utilizadas pedagógicamente de manera adecuada pueden ayudar a obtener buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes. Si se hace una comparación entre los recursos gráficos que tradicionalmente se han venido utilizando en los procesos de enseñanza, tales como carteles, láminas, tableros, fotocopias, libros, entre otros y aquellos que se derivan de las tic, como los softwares, simuladores, aplicativos, animación, Internet, entre otros, es evidente que los últimos tienen ventajas, pues en ellos se pueden integrar los textos, sonidos, animaciones, imágenes, videos, lo que se conoce como multimedia (textos, sonidos, animaciones, imágenes, videos).

Otra ventaja es que los recursos didácticos diseñados con ayuda de las tic son reutilizables y distribuibles, pueden ser compartidos con otros docentes e instituciones educativas a través de dispositivos de almacenamiento y de Internet. Es interesante ver como muchos docentes en el mundo crean redes en Internet para compartir experiencias y recursos educativos, mostrando con esto que las tic superan las barreras de tiempo y espacio.

La incorporación de las tic en la enseñanza, requiere de condiciones que le permitan al docente poder llevar a cabo una buena labor si desea trabajar con recursos didácticos basados en ellas. El docente debe mostrar una actitud de cambio para aprender a utilizar las tic y la institución educativa debe contar con herramientas tecnológicas y espacios adecuados para su utilización. La clase no debe perder el horizonte planteado, que va dirigido hacia el aprendizaje del estudiante, dejando claro que el objetivo de la clase no es la utilización del recurso, sino el aprendizaje que se pueda obtener con éste (Téllez, 2014).

El docente actual y quien está en proceso de formación como tal, debe apropiarse del manejo y uso didáctico de las TIC, de tal manera que pueda descubrir las posibilidades que ofrecen dichas herramientas en el aula.

El problema que se puede evidenciar en la actualidad, a parte de la falta de recursos tecnológicos en la escuela, es el temor al cambio de los docentes, dejar las prácticas tradicionalistas para entrar en el mundo digital representa un trauma para muchos de ellos, por lo que el mayor reto de quienes emprenden proyectos para transformar la práctica pedagógica, mediante la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es lograr un cambio de actitud en los docentes.

La generación “Z”, “contempla a personas nacidas en el periodo 1995-2009 aproximadamente; son considerados “nativos digitales” pues están impuestos a la tecnología como tal, obtienen información cualquier día, a cualquier hora, acortan distancias, distribuyen información de manera más rápida y eficiente, se comunican constantemente, prefieren un ambiente de autoaprendizaje, entre muchas otras cosas que les permite hacer las tic” (Valles, 2014).

Los roles del estudiante y del profesor cambian a partir de la incorporación de las tic en el aula, así el estudiante se convierte en “aprendiz” pasando de ser una entidad pasiva que busca conocimiento de nuevos temas (al llegar al salón de clases sin siquiera haber leído una pizca), a una entidad que puede aprender activamente gracias al uso de la tecnología y el internet, ya que puede obtener esos conocimientos en casi cualquier lugar, hora y día que lo necesite, además de poder seleccionar la información que desea consultar.

El profesor se convierte en un guía o tutor que acompaña al estudiante en la construcción de su conocimiento, “fungiendo como facilitador para que los estudiantes adquieran las competencias necesarias a lo largo de su vida, promoviendo también el uso de recursos y técnicas que permitan llevar a cabo esta tarea” (Salinas, 2004).

Las tecnologías son desarrolladas inicialmente fuera de los fines educativos, pero pueden auxiliar al aprendizaje adaptándolas para su uso en escuelas. Las estrategias digitales están encaminadas al uso que se le da a los dispositivos y el software dentro o fuera del aula con el propósito de favorecer el aprendizaje en ambientes formales o informales. Estas estrategias deben ir de la mano de tecnologías del aprendizaje, las cuales incluyen herramientas y recursos desarrollados exclusivamente para el sector educativo o aquellas adaptadas al mismo que permitan, a su vez, hacer el aprendizaje accesible y personalizado. A la par, “se han desarrollado tecnologías de visualización que permiten aprovechar la capacidad del cerebro para procesar rápidamente información e identificar patrones, así como procesar y minar grandes conjuntos de datos, explorar procesos dinámicos y en general simplificar la complejidad mediante infografías o análisis visual de datos”. (Téllez, 2004).

En las tecnologías de visualización se encuentran el prototipo rápido a través de la impresión en 3D, la realidad aumentada, proyecciones holográficas y volumétricas, análisis visual de información y de datos. En la gama de las tecnologías del aprendizaje encontramos el aprendizaje móvil, los contenidos abiertos, las licencias abiertas, laboratorios remotos y virtuales, los cursos en línea masivos y abiertos (MOOC), microcréditos y las insignias (gadgets). (Cuenca, 2007).

“Al ser tecnologías basadas para el aprendizaje, los alumnos que crecen en la generación “Z” son más perceptibles a recibir información a través de gadgets y uno de estos son los VJ” (Tellez, 2004, 56) en ellos podemos visualizar e interactuar con los contenidos históricos (los cuales van desde estar en contacto con los hechos de una guerra hasta los discursos más importantes), de esta manera puede ser una opción de aprendizaje muy importante y de apoyo para la materia de historia en la que debemos estar en contacto con datos.

2.5 La evolución de los dispositivos móviles y su inserción en los procesos educativos.

Diversos autores — entre ellos Cuenca (2003), Téllez (2013) y Valverde (2004) — han recogido experiencias que aplican el potencial pedagógico de los dispositivos móviles y plantean su especial interés para el ámbito educativo, a la vez que diferencian los usos posibles y deseables de estos equipos. Dos aspectos sobresalen en sus discursos en relación con el uso pedagógico de estos dispositivos: la ruptura de las fronteras espacio-temporales de la enseñanza tradicional y la necesidad de aplicar nuevas metodologías en consonancia con estos nuevos soportes y narrativas.

Tomando en que los dispositivos móviles están cobrando más fuerza y los nuevos aspectos pedagógicos que implican, es necesario tener en cuenta para la gestión del aprendizaje que los dispositivos móviles funcionan ya sea por banda ancha o internet, ya que aunque sean cuestiones un poco más superficiales es necesario retomarlas, porque desde el discurso pedagógico el utilizar estos recursos virtuales nos ayuda a adquirir la información de manera más rápida.

Sin embargo, debido a los consumos de ancho de banda y la elevada cantidad de datos que se deben gestionar con las imágenes en movimiento digitalizadas, éstas no han sido trabajadas en los dispositivos móviles hasta épocas muy recientes. Srinivasan, McLoughlin y Lin (2009) estudiaron las características del trabajo con audio y video en el ámbito educativo, sostienen que no pueden considerarse ambos de forma aislada. Kantarci (2010) analizó la forma de adaptación de los contenidos audiovisuales a la cadencia y velocidad de transmisión de la señal de video y a la calidad de reproducción de estos documentos (*streaming*) y definió la cantidad de ancho de banda precisa para las sesiones, los contenidos y las exigencias del receptor. Este estudio puede considerarse complementario de los análisis sobre los niveles adecuados y fórmulas de compresión de la señal de video realizados por Liu, Wing y Liu (2009) y Fill y Ottewill (2006). Además de la cuestión de la gestión

y presentación de la imagen móvil, el uso de tic en los procesos de enseñanza aprendizaje también supone un planteamiento distinto de la narrativa y el lenguaje audiovisual que implica la movilización de estructuras cerebrales distintas a la lectoescritura (Fombona, 2008, 23). Es decir, que a través del uso de las tic se puede fomentar una mejor comprensión lectora.

Tomando en cuenta las características antes mencionadas, podemos realizar videos que puedan enfocarse al aprendizaje de la historia, en los que podemos retomar los VJ como una experiencia interesante sobre cómo realizar videos atractivos y orientados al aprendizaje. Rockwell y Singleton (2007) describen la eficacia de las presentaciones multimedia; Suduc, Bizoi y Gorghiu (2010) las videoconferencias; Jones, Dean y Hui-Chan (2010) analizan el método audiovisual en la docencia tradicional; también Cherrett, Wills, Price, Maynard y Dror (2009) investigaron el componente motivador y participativo que genera el documento de video en los alumnos; en esta línea Cheng y Chau (2009) ofrecen pruebas que apoyan el uso del video como herramienta de reflexión en un contexto educativo.

La Universidad de Sussex estudió el uso del vídeo interactivo en la formación de profesores (Marsh, Mitchell y Adamczyk, 2010). Por otra parte hay experiencias que vinculan los dispositivos móviles y el video orientados al aprendizaje en ámbitos de educación reglada e informal. Los desarrollos del proyecto *Digital Narrative* hacen hincapié en la creatividad desarrollada con la gestión de videos capturados por dispositivos móviles, para ello definen un guión, un mapa conceptual asociado y realizan toda la producción de una forma rápida (Arnedillo-Sánchez e Isaías, 2008).

El proyecto *Flex-Learn*, entre la Universidad Danesa de Educación y otros socios industriales, estudió nuevas formas de dar soporte a los conductores de camiones, mediante el uso de teléfonos móviles, para aportarles lecciones en video (Gjedde: 2008). Es particularmente interesante el trabajo de De Waard, Kyan, Lynen, Madder, Renggli y Zolfo (2007) que estudian el modelo de distribución de video a los dispositivos electrónicos portátiles, los *vodcasts*.

Tomando en cuenta que dichos portales pueden ser un apoyo básico a la hora de estar al pendiente de nuevas actualizaciones sobre los hechos históricos que suceden, de igual manera al ser dispositivos de videos o portales electrónicos reconocemos de manera más sencilla las características históricas (como los hechos más relevantes en alguna guerra o movimientos humanos que fueron relevantes para la humanidad).

2.6 Uso didáctico de los videojuegos educativos.

El uso didáctico de VJ, en casa como en el centro educativo, no está todavía completamente a salvo de controversia, debido entre otras cuestiones a la resistencia que algunos padres, madres y profesores ofrecen a este medio como pueden ser el aislamiento de quienes los usan, fomentar la tendencia violenta o el sexismo. Sin embargo, cuando se trata del uso de estos dispositivos como elementos de aprendizaje encontramos una cuestión adicional: la brecha digital que existe entre alumnos y profesores o padres, que hace referencia a las diferentes habilidades que unos y otros tienen ante los dispositivos tecnológicos en general, y ante los juegos digitales, en particular.

Hay numerosas investigaciones que apoyan los beneficios de los VJ. En particular, destaca Gifford (1991) quien resalta las siete características que hacen de los VJ un medio de aprendizaje atractivo y efectivo:

- 1) Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
- 2) Facilitan el acceso a “otros mundos” y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas, convencionales y estáticas.

3) Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez en un ambiente sin peligro.

4) Permiten el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los niños pueden repetir las acciones hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.

5) Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.

6) Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el aprendiz no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega al VJ sabe que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc., lo cual proporciona un alto nivel de motivación y,

7) Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno (no el aprendiz) se puede favorecer el éxito individual.

A partir de estas ventajas, se afirma que el uso de VJ educativos en las aulas y como refuerzo educativo en las casas, permite mejorar la motivación del alumno y la cantidad de tiempo que dedica a aprender. Además, estos VJ suelen incluir opciones para adaptar la dificultad del juego a las necesidades del aprendiz, lo cual permite personalizar el proceso de aprendizaje a cada alumno y hacer un refuerzo sobre los contenidos o habilidades que más necesita. Además, disponer de VJ educativos evita al profesor y los padres tener que conocer los distintos VJ comerciales. El profesor, por su parte, ya no tiene que hacer una búsqueda entre los numerosos VJ comerciales y aprender a jugarlo para usarlo con sus alumnos.

Por lo tanto, el aprendizaje de la historia puede resultar positivo utilizando los VJ como facilitador en el aula, como parte de una didáctica entretenida y motivante para los alumnos, ya que los VJ son un factor de interés a la hora de aprender datos y hechos históricos que son relevantes dentro del aula.

2.7 Contenido educativo en línea.

Se ha mencionado anteriormente que los procesos de incorporación de tic en educación son un componente fundamental en el desarrollo de la educación del siglo XXI. Uno de estos procesos tiene que ver con el uso de dispositivos móviles (smartphone o tabletas) en procesos formativos (UNESCO, 2012). Una de las razones por las cuales este tipo de procesos es cada vez más pertinente para nuestro tiempo tiene que ver con que el contexto actual es cada vez más móvil. En ese sentido, los indicadores de penetración de las redes celulares y el uso de dispositivos móviles para acceder a Internet en América Latina muestran un escenario creciente y altamente propicio para procesos educativos mediados por dispositivos móviles.

Las características de los contenidos educativos para dispositivos móviles dependen del uso que se les dé a dichos dispositivos, lo cual configura distintas experiencias de aprendizaje y por ende, la política pública en esta materia habrá de considerar su pertinencia y contemplar la generación de condiciones adecuadas para su implementación. Para tal efecto es posible formular tres distintas formas de usar teléfonos celulares o tabletas:

- Usar los dispositivos móviles como un canal para distribuir contenido educativo.
- Usar los dispositivos móviles para crear contenido educativo en experiencias fuera del aula de clase.
- Usar los dispositivos móviles para generar nuevas formas de interacción en clase y para potenciar el contenido educativo impreso (Cuenca, 2007)

La manera más común de usar dispositivos móviles en educación tiene que ver con el concepto "anytime-anywhere", el cual está asociado al aprovechamiento de tiempos de ocio improductivo que usualmente se tienen en un contexto "outdoors" (Brown:2015). Siguiendo el imaginario relacionado con este concepto, el uso de

dispositivos móviles se enfoca entonces en la creación de contenido educativo digital (bajo la denominación "App") que pueda ser visualizado con una tablet o un smartphone, por ejemplo, mientras se está en una sala de espera, a lo largo de un desplazamiento en el sistema de transporte público, en el parque, etc.

El material de los contenidos educativos digitales tiene que ver con el contexto de la educación abierta. Más allá de su origen ligado a la educación a distancia hacia mediados del siglo pasado, la educación abierta ha venido tomando nuevos bríos de la mano de dos factores estructurales: el uso intensivo de tic y la aplicación de muchos de los principios que impulsaron en su momento al Movimiento de Software Libre (Omonhinmin, *et.al* : 2015; Tovar y Piedra, 2014).

De esta manera, la educación abierta se caracteriza hoy por proponer espacios de interacción flexibles basados en un sentido profundo de aprendizaje en comunidad, colaborando, compartiendo y reutilizando contenido educativo digital. Hemos dicho anteriormente que ningún proceso educativo mediado por tic puede llevarse a cabo sin la presencia de contenido educativo digital.

Los objetos de aprendizaje (OA) desde su formulación por Wayne Hodgins en los inicios de la década de 1990 y por casi dos décadas, han venido impulsando una idea que entre la comunidad académica ha causado mucha inquietud, debido a las expectativas con las cuales se promocionó y que tenía que ver con su capacidad para fortalecer la eficiencia de la construcción de programas educativos mediados por TIC (Sultan, Nasr, y Amin: 2014) y su inclinación hacia la democratización del acceso a contenidos educativos de alta calidad (Song, Wang y Yoon: 2014).

Conociendo las características importantes sobre los contenidos en línea, debemos destacar para el aprendizaje de la historia los que se encuentran dentro de páginas web o en CD-roms, que pueden encontrarse en internet o ser comprados a un bajo costo.

Cabe destacar que la mayoría del contenido educativo basado en el aprendizaje de la historia se fundamenta en videos documentales, en VJ gratuitos o algunos de pago, estos se encuentran en plataformas conocidas (como YouTube, Tumblr, Twitch, etc.), facilitando el acceso de la mayoría de jóvenes que cuentan con algún dispositivo conectado a la red.

Recuperando toda esta información, reconocemos que el uso de las diferentes plataformas permite recuperar contenido educativo, como en el caso específico de la materia de historia, ya que el contenido es explícito y de fácil acceso para los adolescentes de la generación “Z” para quienes el aprendizaje de la historia se puede dar de manera interactiva.

Al ser los contenidos en línea para todos y accesibles en cualquier lugar (anytime-anywhere), los aprendizajes de contenidos históricos no solo se quedaran dentro del aula si no que los alumnos los pueden llevar a todos lados.

La generación “Z” frecuenta los medios de comunicación como es el internet, de esta manera el uso de los VJ es frecuente y más como un medio de distracción, de esta manera es necesario utilizar estos medios tecnológicos para la enseñanza de la historia, ideas que se retoman en los apartados el capítulo 3 para generar una propuesta educativa que utiliza los sistemas tecnológicos para que la enseñanza de la historia sea eficaz en la generación “Z”.

Capítulo 3: La enseñanza de la historia en secundaria y sus problemas: un estudio de caso

3.1 Una metodología para el análisis de la enseñanza de la historia en secundaria

El objetivo general de la investigación fue analizar las interacciones didácticas que se trabajan en la materia de historia para fundamentar el uso didáctico que se les puede dar a los videojuegos para el aprendizaje de la historia y con base en ello, generar una propuesta de intervención para mejorar el aprendizaje de esta disciplina

En consecuencia, se plantearon como objetivos específicos los siguientes:

- Detectar los problemas en la enseñanza de la historia a los que se enfrenta el profesor de secundaria
- Ubicar los recursos didácticos asociados a las tecnologías de la información que se emplean en la enseñanza de la historia a nivel secundaria
- Establecer elementos didácticos que contribuyan a la motivación y el interés del alumno para el aprendizaje de la historia.

Lo anterior porque las temáticas históricas se han trabajado con didácticas tradicionales (exposiciones, líneas del tiempo, repetición memorística, etc.), y se partió del supuesto de que dada la relevancia que tienen en las sociedades actuales las tic, sería conveniente acercarnos a analizar la manera en que se incorporan a los procesos didácticos, para ver la posibilidad de generar una propuesta de intervención que posibilitase su uso para potencializar el aprendizaje de la historia en secundaria, con lo que se puede realizar un aporte al sistema educativo nacional.

La investigación se desarrolló con el método cualitativo, ya que permite una mirada subjetiva sobre cómo el alumno y el profesor se desenvuelven en la materia de historia. Se optó por este método ya que permite integrar la observación participante

y los enfoques interpretativo y holístico, de esta forma el investigador está sujeto a la interacción para reconocer sucesos relevantes y contextualizar a los sujetos de investigación: los alumnos de la materia de historia y su profesor. “El método cualitativo también permite desarrollar un enfoque empático, ya que posibilita considerar el marco de referencia de los actores” (Carretero, 2008, 134).

La investigación también se basó en un estudio de caso, que según Denyy es “un examen completo o intenso de una faceta, una cuestión o quizás los acontecimientos que tiene lugar en un marco histórico” (Denny, 1991,230), es decir, el estudio de caso permite obtener un conocimiento más amplio de los acontecimientos que suceden con la población.

Como menciona Gregorio “el estudio de caso se basa en el razonamiento deductivo” (2012: 55.) por ello es importante tener una relación entre nuestro objeto de estudio y el medio, que nos permita deducir los resultados esperados.

De esta forma se optó por un estudio instrumental, ya que como Stake afirma el estudio de caso permitió encontrar “una cuestión que se debe investigar, una situación paradójica, una necesidad de comprensión general, y consideraremos que podemos entender la cuestión mediante el estudio de un caso particular (...es decir...) el estudio de caso da *‘la oportunidad de aprender’*” (Stake ,1990,16-17)

Se ubicó a este estudio de caso en una modalidad observacional, ya que nos basamos en la técnica de observación participante porque se buscó que la recogida de los datos fuera más significativa. Se contó con un fácil acceso a los datos tanto del profesor como de los alumnos, de igual manera al ser una observación directa, encontramos datos que desde otros modos de observación no hubiera sido posible recolectar.

Además, la observación participante permitió que el investigador pudiera interrelacionarse con las personas para ubicar las interacciones que se llevaban a cabo durante la observación y el proceso de aplicación de instrumentos.

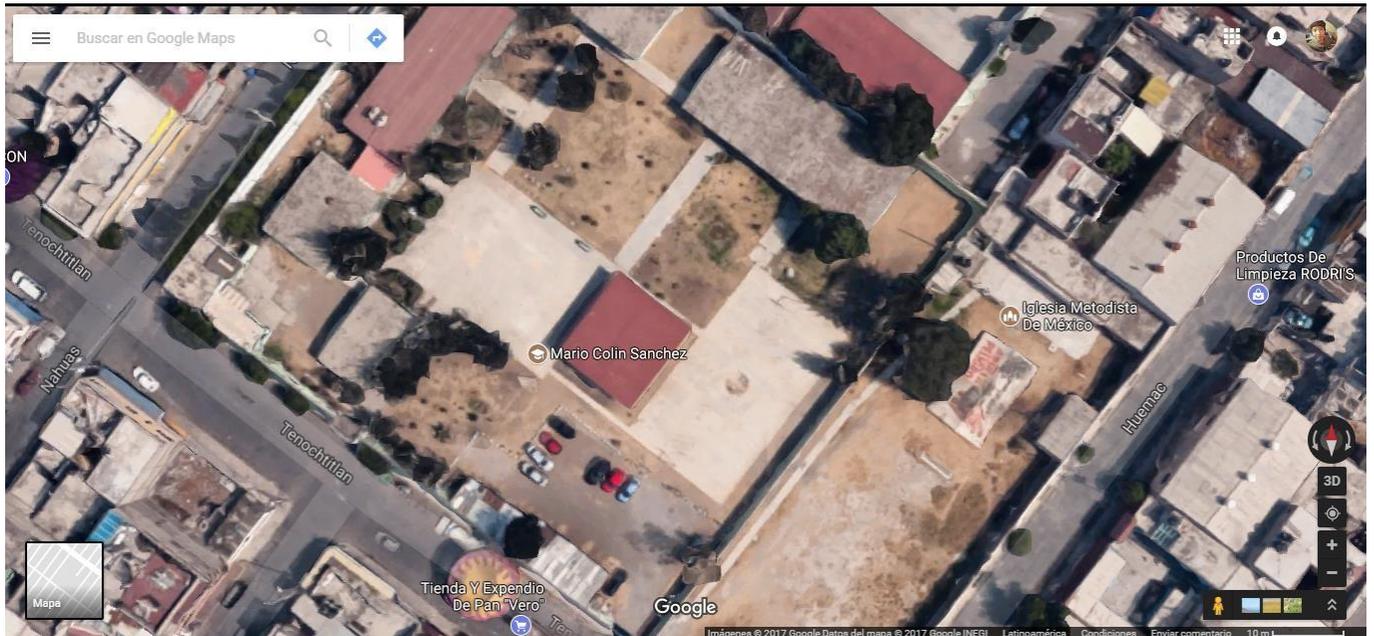
Recapitulando, el diseño de la metodología de la investigación se basó en un estudio de caso específico, ya que retomando la idea de Yin “los diseños de caso únicos son aquellos que centran su análisis en un único caso y su utilización se justifica por varias razones” (2001, 95), entre ellas que nos permitió conocer un panorama más amplio de cómo los alumnos interactuaban en la clase de historia y cómo desarrollaban sus procesos de aprendizaje.

La investigación se realizó en la Escuela Secundaria Oficial Núm. 438, Lic. Mario Colín Sánchez, ubicada en la colonia Ancón en el municipio de Los Reyes La Paz, Estado de México. Es una institución de educación secundaria, en la cual solo se cuenta con turno matutino, su horario comprende de 7:00 am a 1:10 pm, en él los alumnos realizan actividades deportivas, culturales y recreativas y se dan clases de español, matemáticas, física, química, etc. al igual que dos talleres que se especializan en impartir clases de computación a los alumnos. En esta secundaria se busca fomentar los valores y actitudes con los cuales los jóvenes se puedan desarrollar fuera de la institución.

Es una escuela chica (6 salones, 2 talleres y un espacio para dirección), pero recibe una cantidad de alumnos considerable (273) que se desenvuelven en un solo turno y con una la planta docente (en total 18) que trabaja, en su mayoría, por horas, lo que nos muestra una de sus problemáticas.

De igual manera la institución cuenta con programas culturales y deportivos que incluyen desde bailes tradicionales mexicanos hasta torneos de futbol.

Espacio geográfico de la Escuela Secundaria Oficial Núm. 438, Lic. Mario Colín Sánchez

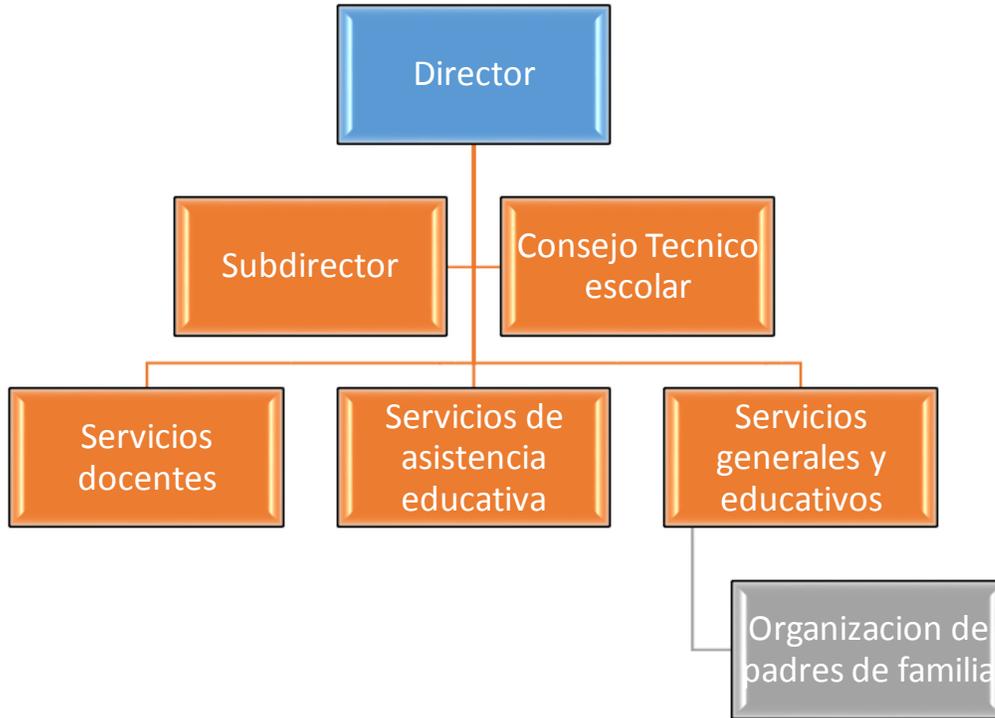


La escuela secundaria cuenta con:

- 6 Aulas.
- Laboratorio de física y química.
- Aula de medios.
- Taller de dibujo técnico equipado.
- Taller de informática y diseño industrial.
- Plaza cívica.
- Canchas de futbol
- Cooperativa

En ella se trabajan los tres grados de secundaria con seis grupos, de igual forma el laboratorio de química, los talleres se encuentran detrás del aula especializada con lo cual el acceso es conveniente ya que ocupan un espacio más amplio que el de los salones; la plaza cívica se encuentra en el centro de la institución junto con la cooperativa en la que los alumnos pueden ingerir sus alimentos, también hay canchas de futbol donde se realizan las actividades de educación física.

Organigrama de la Secundaria Núm. 438.



La secundaria se organiza de la siguiente manera:

El director se hace cargo de la administración escolar junto con el subdirector y el consejo escolar técnico, mientras que los servicios docentes se encargan de la educación de los alumnos. Por su parte, los servicios de asistencia educativa (orientadores, prefectos) asisten a los alumnos en problemas que tengan. Estructura escolar que se complementa con los servicios generales y educativos, que incluyen la organización de padres de familia.

La secundaria trabaja, como ya se mencionó, en el turno matutino y en él organiza los horarios de los seis grupos escolares con los que trabaja. En el caso del grupo 2 C, objeto de esta investigación, la clase de historia se impartía martes de 9:30 a 10:20, los miércoles de 10:40 a 11:30 y los jueves de 11:30 a 12:20 am, es decir, en tres clases semanales de 50 minutos cada una.

Para obtener la información necesaria para realizar el análisis de los procesos de enseñanza aprendizaje de la historia se eligió una clase de historia de 2º en la Escuela Secundaria Mario Colín dado que por la zona y las condiciones (uso de dispositivos e internet) en las que se encuentra fue la opción más viable. Las técnicas que se utilizaron para recoger los datos fueron las siguientes:

- Entrevista en profundidad
- Cuestionario
- Observación participante

Los sujetos observados fueron el maestro encargado del grupo 2 “C” y sus 32 alumnos. La observación fue participante, ya que se interactuó con el grupo. La observación buscó ubicar las actitudes que tenían los alumnos en la materia de historia, su motivación por la clase y su atención a la explicación del docente. En consecuencia, la observación de los alumnos y el docente durante la clase permitió analizar el método didáctico empleado por el docente para enseñar historia, y si este permitió a los alumnos construir conocimiento significativo en esa disciplina.

Los elementos que se rescataron para su análisis de la observación fueron los siguientes:

Maestro	Alumno
Estrategias de aprendizaje Materiales Lenguaje Actitud Planeación previa Introducción al tema Desarrollo del tema Síntesis	Motivación Interés Actitud frente aprendizaje Lenguaje Conocimientos previos Correlación de contenidos

Se realizaron un total de 10 observaciones, con una duración de 50 minutos cada una, a lo largo del periodo agosto del 2017 a abril de 2018. El formato de observación empleado y un ejemplo de la misma pueden consultarse en el anexo Núm. 1

La información obtenida con las observaciones realizadas se complementó y contrastó con la obtenida en una entrevista a profundidad. Observamos cada una de las interacciones didácticas del docente frente al grupo y cómo interactuaba a la hora de desarrollar la información de la materia de historia a sus alumnos. El objetivo fue conocer el punto de vista que tenía el docente referente a los problemas didácticos pedagógicos que enfrentaba en su práctica como maestro de historia y explorar en torno a su posicionamiento sobre el uso de los VJ como opción para el aprendizaje de la historia (la guía de entrevista empleada puede ser consultada en el anexo Núm.2)

La información obtenida fue objeto de una triangulación, ya que ésta nos permitió comprobar la validez de las primeras impregnaciones.

Existen diferentes tipos de triangulación, pero en este caso se empleó la metodológica ya que permitió la interacción entre nuestras unidades de análisis, de esta manera la profundidad se enriqueció. Las unidades de análisis empleadas en esta investigación fueron las siguientes.

- Motivación
- Alumnos
- Rendimiento
- Aprendizaje
- Actitudes

Además de las observaciones de clase y las entrevistas, se aplicó un cuestionario a los alumnos para complementar la información obtenida del docente. El cuestionario se aplicó a los alumnos de 2º. grado de nivel secundaria.

El análisis del instrumento de observación aplicado fue analizado con el programa Atlas.ti, Los códigos de relevancia para el análisis fueron los siguientes:

- Estrategias de enseñanza aprendizaje
- Materiales
- Lenguaje

- Actitud
- Planeación previa
- Introducción al tema
- Desarrollo del tema

A estos códigos les fueron aplicadas las comparaciones siguientes.

- Comparación constante
- Comparaciones sistemáticas
- Comparaciones distantes
- Comparación de caso
- Cronología

De manera sintética, los resultados del análisis fueron los siguientes:

Códigos

Categorías	Tipo de comparación	Instrumento
Estrategia	Cronología	Entrevista/ Cuestionario
Materiales	Comparación constante	Observación
Lenguaje	Comparación constante	Observación
Actitud	Comparación sistemática	Cuestionario
Planeación	Comparación constante	oObservación
Introducción del tema	Comparación caso	Observación
Desarrollo del tema	Comparación caso	Observación

En el siguiente apartado, se desglosan los resultados obtenidos y se analiza la problemática en torno a la enseñanza aprendizaje de la historia en secundaria.

3.2 Un diagnóstico sobre la enseñanza aprendizaje de la historia en la Escuela Secundaria Núm. 438.

A Continuación, se presenta el análisis de los datos obtenidos a partir de las observaciones realizadas

En relación con la primer categoría, estrategias de enseñanza aprendizaje, que se pudo ubicar, dentro de la categoría cronología, que con el tiempo los alumnos adquirieron diferentes estrategias de aprendizaje y aprendieron cómo podían aplicarlas. De igual manera se detectó que el docente simplemente repitió la única estrategia que se utilizaba con frecuencia: la línea del tiempo.

Ocasionalmente, se detectó que el docente empleó las estrategias de enseñanza aprendizaje siguientes:

- Lluvia de ideas.
- Cuadros comparativos
- Documentales.

En torno a los materiales que se utilizaban en el proceso de enseñanza aprendizaje (plumón, pizarrón, libro de historia y cuaderno), se ubicaron dentro de una comparación constante, ya que su uso dependió mucho de las estrategias de enseñanza aprendizaje que empleó el docente, que como ya se señaló no fueron variadas (de esta forma se utilizaban en la práctica del docente a la hora generar aprendizajes). Los materiales de enseñanza son la base de cada una de las estrategias de aprendizaje, por lo que resultan un apoyo de suma importancia para los alumnos a la hora de su aprendizaje. En consecuencia, la poca diversificación de materiales de estudio no contribuyó a un mejor aprendizaje del alumno. Asimismo, es de notar que el docente no incorporó el uso de TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Aunque, cabe hacer mención que el hecho de que cada uno de los materiales empleados los tenía el docente y los alumnos permitió una clase fluida, ya que se pudo mantener la atención de estos y dar una explicación completa de los contenidos.

En relación con la categoría de lenguaje, es decir el mecanismo de comunicación docente-alumnos y viceversa, se ubicó dentro de la comparación constante (ya que se presentó la actitud asertiva de los alumnos durante las observaciones). Cabe aclarar que el lenguaje de los alumnos fue muy diferente al que utilizaba el docente en sus clases, por lo que fue necesario que el profesor empleará un lenguaje adecuado a los alumnos, un poco más coloquial que recuperase los gustos de los alumnos para posibilitar un mayor entendimiento de los contenidos por ende, un aprendizaje significativo. Al ser una clase de historia pudimos encontrar que el docente hacía muchas referencias a la cultura pop (extravagancias que conocen los alumnos), ya que esto atraía su atención causando impacto en los alumnos.

Los lenguajes que el docente utilizaba fueron:

- Lenguaje formal: el docente hablaba con seriedad y empleaba algunas palabras que los alumnos no comprendieron, como aniquilación.
- Lenguaje informal: hablaba con los alumnos de manera relajada y los trataba como iguales.

Hecho que se recuperó como elemento clave al seleccionar los VJ que se incorporaron a la propuesta de intervención presentada en el capítulo Núm. 4.

Ligado con la categoría de lenguaje, también se encontró otro código importante que fue la actitud que tenían el docente y los alumnos frente a la materia de historia. Se pudo ubicar una comparación sistemática haciendo referencia, a la actitud que

puede llegar a poseer el alumno, ya que de entrada esta no era positiva como lo expresaron los alumnos: “Creo que la materia de historia no sirve en la vida ya que son hechos que pasaron ya hace mucho tiempo”

Sin embargo, en las entrevistas y a lo largo de las observaciones se encontró una actitud positiva en los alumnos y docente en torno a la materia de historia, que se expresaba en una buena interacción entre docente y los alumnos. Algunos ejemplos son:

- Pláticas positivas. (los alumnos podían conversar con los docentes como si fueran iguales y sostenían una participación activa), por ejemplo: el docente baja su nivel de lenguaje a uno común en donde el alumno pueda comprender (alumnos: hola profe. Docente: qué onda Martin cuál es tu duda. Alumno: si es cierto que Hitler era malo. Docente: no era malo simplemente era incomprendido para su época) este es un ejemplo de los datos que se obtuvieron
- Referencias a los alumnos sobre programas y VJ.

Ejemplo de material visual propuesto por el docente.

Programa de televisión.	Referencia.
Los Simpson	Temas relacionados con la segunda guerra mundial, y la batalla den Pearl jarbor
Age of imperis	Las primeras civilizaciones que existen alrededor del mundo

- Apoyo en dudas.
 - ¿Cuáles son las primeras civilizaciones?
 - ¿Cómo se organizó la segunda guerra mundial?
 - ¿Dónde es Mesopotamia?

Además, se exploró el código planeación previa, ya que se necesitaba saber si el docente contaba con una planeación acorde con los contenidos que se manejaban durante la clase, y si los alumnos estaban conscientes de la forma en que se enseñaban.

Esta categoría se puede relacionar con el de introducción al tema, ya que con ellos podemos reconocer si encontramos una planeación previa de la clase por parte del maestro, o solo la improvisaba.

Dado que se observaron distintas clases se recurrió a la comparación de caso, lo que nos permitió analizar las diferentes clases que se tuvieron y de esta forma detectar las diferencias y constantes de cada una de estas y si llevaban un orden consecutivo de lo que se esperaba que los alumnos aprendieran durante el curso. De esta forma con los datos del análisis se concluyó que las planeaciones que realizaba el docente las adecuaba al tipo de alumnos con los que trabajaba.

Ejemplo de planeación docente.

MATERIA: HISTORIA	ADEUCACIÓN CURRICULAR
Aprendizaje esperado: el alumno debe de reconocer cuales son las primeras civilizaciones del planeta	Los alumnos deberán representar los datos que el libro nos presenta como la región y las características sociales de los primeros pobladores

De igual manera los alumnos mostraron más atención a las clases, con cada una de las referencias, chistes o anécdotas por lo que los alumnos mostraron disposición por seguir con la clase. (ejemplo: en el capítulo de la casita del terror de los Simpson se presenta el calendario maya y cuál era su cosmología alrededor de cada uno de los baktun)

En relación con la categoría de desarrollo del tema, que era la parte más importante de la construcción de los conocimientos de los alumnos, se relacionó de igual manera con la comparación de caso, ya que el desarrollo del tema puede ser diferente entre una sesión y otra. Al finalizar cada uno de los temas el docente realizaba una recapitulación de cada uno de los temas, de acuerdo con lo que se aprendió relacionaba los temas ya antes vistos para que los alumnos comprendieran de forma exitosa utilizando los mismos métodos antes mencionados como las referencias.

- Diseño de preguntas relacionadas.
- ¿Cómo consideras que los baktuns tenían que ser representados?
- ¿las sociedades mesoamericanas realizaban ofrendas con personas seleccionadas?

En conclusión, con base en los resultados del análisis de las observaciones realizadas, se puede afirmar que tanto en la introducción del tema y como en el desarrollo del mismo los alumnos siempre estuvieron al pendiente de la información que el docente mostraba durante las clases. El docente se apoyaba de varios recursos, tanto tecnológicos como tradicionales (los cuales son desde líneas del tiempo y cuadros comparativos hasta el uso de videos y audios), para hacer un énfasis muy importante en las referencias de la cultura en la cual los adolescentes se desarrollaban de tal modo que los alumnos captaran los datos históricos de manera precisa.

Se puede pensar que los alumnos se motivaban al escuchar nombres conocidos o datos que podían relacionar (cuando los alumnos escuchaban el nombre de Alejandro magno o Aristóteles les motivo a conocer más acerca de estas personajes históricos), por ello se considera que esto puede aprovecharse para la

incorporación de los VJ a la enseñanza, ya que al ser conocidos por todo el mundo el docente podría aprovechar la tecnología como apoyo para revisar contenido en línea como: documentales y/o juegos de videos con los que los alumnos interactúen directamente con la historia.

Los anteriores resultados se contrastaron con los planteamientos de los maestros entrevistados. El análisis de la información se presenta a continuación.

Los profesores entrevistados consideraron que la forma en que los videojuegos puedan implementarse es paulatina, porque se necesita tiempo para que los alumnos y profesores se adapten a las TIC, ya que estos últimos no están en contacto necesariamente con ellos, como también para eliminar el tabú sobre que llegan a ser medios distractores. Pero de igual manera, hay que reconocer que existe cierto grupo de docentes con mayor cercanía a las TIC y que consideran que es importante que estos entren en la formación de los alumnos, considerando que es un medio en el cual pueden interactuar con la información y a la vez crear un aprendizaje significativo a tal punto que se llegue a crear conciencia de lo que se está aprendiendo (crear un aprendizaje significativo), de esta forma los medios tecnológicos, en especial el uso didáctico de los VJ, pueden ayudar a crear ese interés en su aprendizaje por parte de las nuevas generaciones. Como expresó uno de los maestros entrevistados:

“los videojuegos pueden ser útiles para que los alumnos tengan un interés por la materia de historia, además es necesario que nos actualicemos como docentes y dejemos de lado el tabú que los videojuegos son una pérdida de tiempo para los alumnos” (R F M. 2018)

De igual manera los VJ pueden mejorar las capacidades cognitivas, y competitivas que son necesarias dentro de la vida académica, como también una mejora en la forma en que los alumnos puedan interactuar ya que encuentran un fin en común, creando una participación colectiva en la que un grupo completo o pequeños grupos lleguen a su finalidad principal, como lo expresó uno de los entrevistados: “ los

videojuegos pueden mejorar la atención de los alumnos, también pueden mejorar la comprensión de los temas por medio de los datos que se arrojan dentro del videojuego, es importante que se tenga en mente como lo podremos utilizar dentro del aula” (D A O. 2018). Cabe reconocer que algunos docentes no reconocen la utilidad de los videojuegos como anteriormente se mencionó, por lo que es necesario sensibilizarlos para que puedan comprender y pensar de diferente manera ya que son alternativas con la que los alumnos están en contacto y generan una motivación importante por las diferentes materias, entre ellas la de historia.

En relación con la percepción que los alumnos tienen sobre la materia de Historia, la mayoría de los alumnos la consideraron como tediosa a la que no le encontraban ninguna utilidad práctica en la vida, a diferencia de otras materias como las matemáticas, español, química, física, etc. Como señaló un alumno: “considero que el introducir el videojuego en la materia de historia hará que el alumno muestre interés y lo vea como un reto que deba superar a diferencia de una materia más” (M J M. 2018)

Por lo anterior es importante remontar la perspectiva que se tiene de la enseñanza aprendizaje de la historia como una materia tediosa de la que no se puede sacar ningún provecho, idea que se extiende a las diferentes didácticas empleadas. De igual manera habría que crear una adecuada motivación, que no existe en los alumnos de esta materia, lo que nos lleva a pensar en nuevas didácticas que se puedan emplear para la enseñanza y el aprendizaje de la historia, como el uso de las tic y diferentes plataformas digitales (en este caso el uso de los VJ).

También resultó pertinente cuestionar a los alumnos y maestros sobre la Didáctica empleada en la materia de Historia. En este caso se encontró una comparación distante, lo que significa que no todos los métodos didácticos que son empleados en la clase de historia son eficaces (como las líneas del tiempo y las referencias que utiliza el profesor) y algunos de estos hasta llegan a ser tediosos para los alumnos (para poner como ejemplo consideran que las líneas del tiempo son

repetitivas y no se comprenden al momento de estudiar para las evaluaciones). Como reconoció uno de los maestros entrevistados: “las diferentes didácticas que se realizan durante las sesiones de clases las considero que son un poco convencionales ya que los chicos llegan a distraerse o solo presentar su trabajo por obligación, al implementar a los videojuegos considero que puede mejorar su disposición por aprender en la materia de historia” (Téllez: 2004,89).

En contraposición, cabe mencionar algunos testimonios de alumnos.

- Las clases son divertidas, el profesor relaciona los programas de televisión con los datos históricos.
- En las clases el maestro nos muestra a los youtubers, y como la historia tiene que ver con lo que los canales de youtube nos mencionan.

Otra categoría de suma importancia en cuanto los resultados de la investigación fue el del uso de las tic, ya que en él se establece una relación conjunta entre los códigos de Videojuegos, Historia y Didáctica.

El principal problema que se detectó fue la falta de experiencia que tenían algunos docentes en el uso adecuado de estas herramientas. Por lo que consideramos que es necesario que los docentes puedan dominar algunos de los elementos que se manejan dentro de las distintas plataformas digitales, en el caso particular de los VJ informar al docente de su forma de uso y cómo lo puede implementar en los alumnos, ya que al no ser nativos digitales se les complicaba la forma en que podían aplicarlas durante una clase, si a todo esto, le sumamos que estaban en constante actualización los diferentes softwares e incluso hardware, esto complicaba aún más la interacción de los docentes con estos medios digitales.

El aprovechamiento de las nuevas tecnologías generaba en los alumnos una motivación, ya que por ejemplo mostraron más interés en datos y fechas históricas

o reconocer a los personajes principales de los actos históricos, ya que eran contenidos con los cuales podían interactuar y no solamente dejarlos como aportes sin sentido, De esta manera se ubicó una comparación constante ya que siempre el docente de la materia de historia buscó diferentes didácticas que fueran eficaces, para que los alumnos desarrollasen competencia y aptitudes. Como comentó un alumno: “Las clases son más divertidas ya que al hacer énfasis en cosas que vemos en nuestra vida diaria es más interesante y nos cuesta menos comprender los hechos históricos” (F R.2018) Idea refrendada por otro alumno: “La materia de historia puede ser un poco aburrida si no sabemos cómo son los hechos históricos, pero después de que me lo explican de manera divertida con chistes y vivencias es más divertida” (F R.2018) Mientras que otro de sus compañeros reconoció que: “La actitud del profesor es muy positiva y de igual manera nos trata bien a la hora de darles nuestras dudas” (M J M. 2018)

A pesar de lo anterior, la información en general mostró un panorama en el que los alumnos cada día estaban más desmotivados por aprender el contenido histórico, lo que llevaba al docente a aplicar diferentes formas didácticas eficaces para lograr captar la atención de cada uno de estos. Hecho que nos remite a un docente motivado y dispuesto a innovar.

Como se ha estado mencionado se puede optar por diferentes medios de comunicación (tic), por lo que elegir los VJ fue algo que a más de un alumno le llamó la atención a tal grado de que querían aprender más de lo que se les presentaba dentro del monitor, ya fueran nuevos contenidos históricos como el descubrimiento de América o incluso hacer énfasis en otras materias como el espacio geográfico de una ciudad atacada y su número de población, o cómo sucedieron los hechos de la Segunda Guerra Mundial en sus primeros años.



Captura de pantalla de dos alumnos utilizando el videojuego *Age of the Empires* dentro de la clase sobre la conquista de América.(2018)

En relación con el categoría Aprendizaje, cada uno de los docentes que impartían las diferentes materias contaban con su propia concepción sobre el aprendizaje, además el maestro que impartía la materia de historia se enfocaba en que los alumnos no memorizarán el contenido, sino que lo supieran utilizar. Como mencionó el docente; “a veces es más importante trabajar con aquellos alumnos que no comprenden los datos que enfocarnos en dar todos los temas porque ese alumno se quedara estancado sin avanzar”.(J.S.2018) .

Apreciación que fue compartida por un alumno; “Comprendo de mejor manera el tema que me da el maestro, ya que utiliza muchos movimientos de manos o con sus expresiones faciales”. (M J M. 2018).

A partir de los resultados expuestos líneas arriba, se concretó la idea central de este diagnóstico que fue reconocer las necesidades formativas que se desprenden del análisis del proceso de enseñanza aprendizaje de la historia en secundaria para poder hacer una propuesta de cómo afrontarlas desde un punto de vista pedagógico a partir de una propuesta de intervención basada en el uso de VJ. En el siguiente apartado se describen las necesidades detectadas en el diagnóstico.

3.3 Necesidades formativas detectadas en torno a la enseñanza de la historia en secundaria

Dentro de la Escuela Secundaria Mario Colín, se encontraron varias necesidades formativas que se pueden atender en la enseñanza de la historia y que pueden ser significativas para la institución, mismas que se pueden agrupar de la siguiente manera:

a) Necesidad normativa (Infraestructura): encontramos que el docente se enfrenta a la escasez del material didáctico que se le brinda, ya que la institución no le da el apoyo necesario en este sentido.

De esta forma no se puede atender a los alumnos con una calidad de aprendizaje óptima, y más cuando se toca la cuestión de recursos electrónicos, ya que estos son obsoletos dentro de la institución, porque solo se contaba con un CPU y un cañón, por lo cual el docente al querer implementar nuevas formas de aprendizajes con estos medios se veía limitado a los pocos recursos que la institución le brindaba.

En general, la institución no cuenta con los recursos didácticos adecuados y suficientes, por lo que los docentes y no solamente el que imparte historia padecen la misma necesidad del material didáctico y no lo pueden obtener de la misma institución.

b) Necesidad percibida: se pudo apreciar que los docentes carecían de la experiencia en el uso del tic, especialmente en la materia de historia.

Ello a pesar de que el docente de la materia de historia sabía utilizar sus aparatos electrónicos, pero con un fin más personal, ya que desconocía los diferentes medios que se le pudieran brindar para sus dispositivos móviles o propios para el trabajo (computadoras, laptops), mientras que sus alumnos están viviendo en una sociedad en la que las tic son necesarias para el desarrollo de nuevas habilidades que son indispensables para tener trabajos dignos.

De igual manera la falta de recursos que se muestra en la anterior necesidad es algo que se percibió.

c) Necesidad expresada: las principales necesidades que se formulan de parte de la institución, el docente y de los mismos alumnos se asocian a la poca capacidad que tienen las autoridades escolares para poder contar con los recursos que se les da para mejorar las instalaciones, y así poder tener el equipo de cómputo necesario, de igual manera poder contar con su propia señal de internet, ya que es necesaria para que los alumnos puedan conectarse a través de sus dispositivos móviles, con el objetivo de que puedan utilizarlos de forma educativa y no solo como una distracción que tanto atormenta a los docentes.

Por otra parte, esta es una forma en que los alumnos podrían prestar más atención durante las clases en vez de solamente interesarse en sus dispositivos electrónicos como lo hemos estado mencionado, ya que muchos de los docentes se encontraban descontentos. Esta situación puede tener más relación con la forma tradicional en que estas tecnologías han sido excluidas de los procesos de enseñanza aprendizaje.

En conclusión, a partir de las necesidades antes mencionadas se puede afirmar que los alumnos requieren de desarrollo tecnológico dentro del aula, este es importante porque sin él la mayoría de los alumnos se quedan rezagados, para cubrir las necesidades detectadas es necesario un cambio curricular, en los métodos de enseñanza y la infraestructura ya que las escuelas deben de contar con los materiales necesarios.

Se puede ver en el análisis que los alumnos se interesan en el uso de las nuevas tecnologías (los VJ) haciendo que su interés crezca, con los resultados que se obtuvo se determina que es necesario cambiar el estilo de enseñanza aprendizaje de parte de los docentes.

Como conclusiones de este capítulo, podríamos señalar que en el compromiso asumido como educadores jóvenes preocupados por las nuevas realidades sociales y las transformaciones en el acceso al conocimiento y las TIC resulta fundamental orientar las prácticas en el aula hacia la conexión entre el contenido histórico y las dinámicas comunicacionales de los estudiantes, considerando al VJ como estrategia para lograr cumplir con éxito el vínculo entre ambos, por tratarse de un lenguaje incorporado a la cotidianeidad del aprendiz.

Consideramos al VJ como una estrategia didáctica para las clases de Historia con increíble potencial: en primer lugar, por emplear un lenguaje común a la mayoría de los estudiantes, y que está en continuo crecimiento y expansión y en segundo lugar, porque genera en el jugador un vínculo con «su creación» en el mundo virtual, haciendo propios los logros en el juego. Además, como complemento de las habilidades tradicionales de lecto-comprensión, el VJ permite interpretar los contenidos históricos desde una vivencia de los mismos; los estudiantes se reconocen en los resultados del juego, en las decisiones que han tenido que tomar, vinculándose entre ellos, con los docentes y los contenidos, para resolver los problemas que el juego plantea, y así, conocer los procesos históricos en primera persona.

“Esta producción comercial existente no es suficiente, ya que seguiremos perpetuando estructuras de dominio, por lo cual es necesario involucrarnos en el diseño de VJ con mirada hacia los grupos sin voz, para que la jugabilidad esté pensada en función de los intereses propios, orientada a reflexionar sobre el rol de las regiones a largo de la Historia, potenciando interpretaciones «desde abajo», para democratizar la Historia, con multiplicidad de voces” (García, 2010).

Uno de los desafíos que podríamos asumir para cambiar nuestra práctica en el aula, es incorporar a el currículo este tipo de vinculaciones y de herramientas que nos brinda el VJ, ya que, en el largo plazo, permitirá promover el aprendizaje crítico y

una nueva concepción de la enseñanza. Para ello, se deben abandonar los prejuicios y promover experiencias significativas para los estudiantes, que impliquen una valorización de las habilidades que crean fuera del aula, aprovechando las nuevas tic y las dinámicas del lenguaje vivencial que permite el VJ.

Desde nuestra perspectiva, creemos que el «para qué» de la enseñanza de la Historia no puede pensarse sin «para quién», y de este modo, pensar en las nuevas realidades de los estudiantes, en sus capacidades, en su lenguaje y sus vinculaciones, resulta fundamental para pensar nuevas estrategias en el aula, para que la Historia sea una herramienta de la que puedan apropiarse, y por qué no, también disfrutar. Tarea a la que pretende aportar la propuesta de intervención para la enseñanza de la historia que se presenta en el siguiente capítulo.

Capítulo 4: Una propuesta de intervención para la enseñanza de la Historia en Secundaria.

4.1 Sentido de la propuesta.

Esta propuesta pedagógica va dirigida a profesores noveles, y se sustenta en el postulado constructivista el cual concibe que “el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que la inteligencia no puede medirse, ya que es única en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad” (Coll, 2002,12) es decir que las personas puedan construir su propio aprendizaje, si tiene una motivación importante por su aprendizaje.

Con base en lo anterior se propone que los alumnos tengan un aprendizaje autónomo, en el que el docente solo sea un apoyo para la construcción de su aprendizaje, Por ende, se pretende que la propuesta consolide la figura de un docente que:

- Acepta e impulsa la autonomía e iniciativa del alumno
- Usa materia prima y fuentes primarias en conjunto con materiales físicos, interactivos y manipulables.
- Usa terminología cognitiva tal como: clasificar, analizar, predecir, crear, inferir, deducir, estimar, elaborar, pensar.
- Investiga acerca de la comprensión de conceptos que tienen los estudiantes, antes de compartir con ellos su propia comprensión de estos conceptos.

En esta propuesta se asume que el alumno debe de ser:

- *El responsable de su propio proceso de aprendizaje.* Es él quien construye el conocimiento, quien aprende. La enseñanza se centra en la actividad mental

constructiva del alumno, no es sólo activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, sino también cuando lee o escucha.

- *Es responsable de la actividad mental constructiva que aplica a los contenidos que ya posee* en un grado considerable de elaboración.
- *Es el que reconstruye objetos de conocimiento que ya están contruidos.* Por ejemplo, los estudiantes construyen su proceso de aprendizaje del sistema de la lengua escrita, pero este sistema ya está elaborado; lo mismo sucede con las operaciones algebraicas, con el concepto de tiempo histórico y con las normas de relación social.

4.2 Método didáctico de la propuesta.

El tema de la motivación es un punto fundamental para lograr que los aprendizajes sean más duraderos. En una sociedad en la que los nuevos medios audiovisuales bombardean de información a nuestros estudiantes, las actividades de aprendizaje tradicionales les parecen lentas y poco interesantes, si no actualizamos la metodología los docentes tenemos difícil obtener un nivel aceptable de interés o motivación en nuestros alumnos. No se trata de descartar, sino de completar, la formación que incluye todo tipo de actividades, tradicionales y modernas (relacionadas con las tic) para lograr una mayor eficacia. Los VJ con contexto histórico son un instrumento más para diversificar la metodología en la didáctica de la historia y cuentan con ventajas específicas.

Los alumnos dedican parte de su ocio a jugar con su computadora y/o dispositivos caseros. Puesto que el tiempo que invierten en este tipo de ocio parece inevitable ¿Por qué no hacerlo mediante juegos con los que, además de divertirse, puedan aprender? La idea es reorientar su forma de ocio para añadirle un valor pedagógico. Esta actividad tiene la posibilidad de realizarse fuera del horario escolar, de modo que no resta tiempo para la programación oficial. No sólo se consigue mejorar la motivación, lo más útil es que se logran más fácilmente aprendizajes significativos al establecer relaciones entre lo que estudian en clase y lo que ven en el VJ.

Dentro de los juegos ambientados en la historia podemos encontrar juegos de acción, en los que debes manejar a un individuo en un escenario contextualizado en el pasado, en este tipo de juegos lo importante es la destreza con el teclado y con el ratón. Pero no hablaré de ese tipo de juegos, sino de otros que parecen más útiles para los docentes, aquellos juegos en los que lo importante son las decisiones estratégicas del jugador guiando Estados, reinos o civilizaciones. Son los juegos de simulación o de estrategia histórica. Podemos organizarlos en cuatro categorías; los juegos de gestión global, los juegos de gestión y construcción, los juegos de gestión y guerra y por último los juegos de guerra (Revista Club Nintendo, 2009, 45)

Los juegos de gestión global son los más completos, cuentan con muchas variables y el tiempo de aprendizaje puede ser muy largo, la ventaja es que su fidelidad histórica es también muy alta. Los más importantes son los de la saga Europa Universalis II y Europa Universalis III, ambientados en la Edad Moderna e inicios de la Contemporánea, (todos ellos de Paradox Interactive). Hay que gestionar los presupuestos del Estado, decidir la dirección de las investigaciones científicas, apostar por una u otra forma de gobierno, hacer la guerra, colonizar y controlar muchas más variables, todo ello por turnos. Para la etapa que va desde las guerras napoleónicas hasta la Primera Guerra Mundial se realizó una continuación llamada Victoria y para los años posteriores se lanzó el Hearts of Iron que abarca la Segunda Guerra Mundial y el inicio de la Guerra Fría. El juego de gestión global más conocido es *Civilization* (de Sid Meier) que lleva cinco entregas, igualmente es por turnos y su grado de dificultad es menor.

Hay tres formas de plantear esta actividad, como actividad individual o colectiva en el centro o desde casa. La forma colectiva es más complicada pero mucho más gratificante. Consiste en realizar partidas colectivas simultáneas entre varios alumnos y el profesor en el aula de informática del centro o cada uno desde su casa conectándose simultáneamente a través de Internet. Para las partidas colectivas se requieren conocimientos mínimos de creación y gestión de redes virtuales, para

facilitar esta tarea se puede usar el programa gratuito Hamachi. Se recomiendan los juegos *Age of Empires I* (para la Edad Antigua), *Age of Empires II* (para la Edad Media) o *Rise of Nations* (para cualquier época) ya que estos juegos de estrategia en tiempo real tienen una notable contextualización histórica, cuentan con editor de escenarios y son fáciles de manejar. En ellos se juega con civilizaciones que tienen características diferenciadas en función de su historia, tanto en sus aspectos económicos como en sus aspectos militares. Los tres juegos mencionados son antiguos, baratos y no necesitan ordenadores potentes, de modo que son más accesibles para todos. Un aspecto muy destacable de los juegos propuestos es que cuentan con editor de escenarios y campañas.

4.3 Presentación de la propuesta.

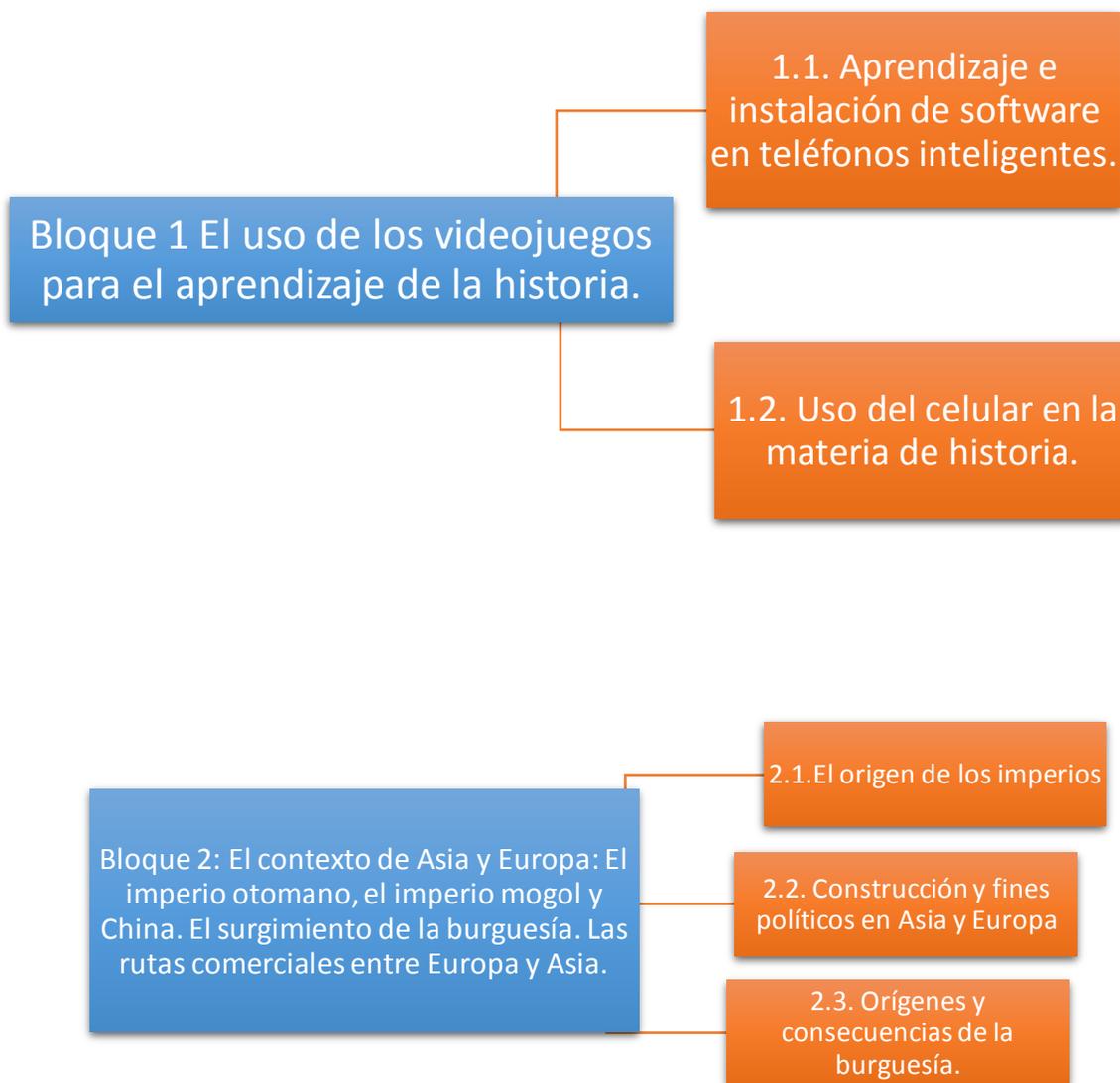
La propuesta pedagógica para la enseñanza de la historia desarrollada a continuación tiene como objetivo general incorporar el uso de las tic (los videojuegos) al proceso de enseñanza aprendizaje de la historia a fin de propiciar un aprendizaje significativo de contenidos históricos básicos. Esta propuesta está dirigida a docentes noveles que deben contar con conocimientos básicos de informática y el uso de dispositivos móviles, para poder realizar la instalación y uso del VJ exitosamente.

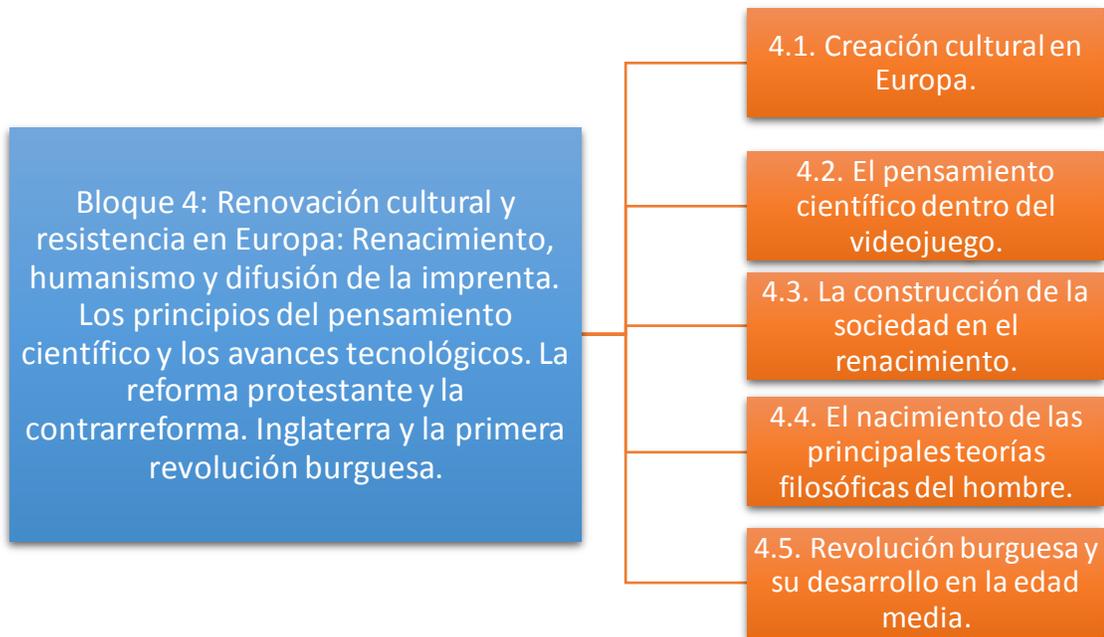
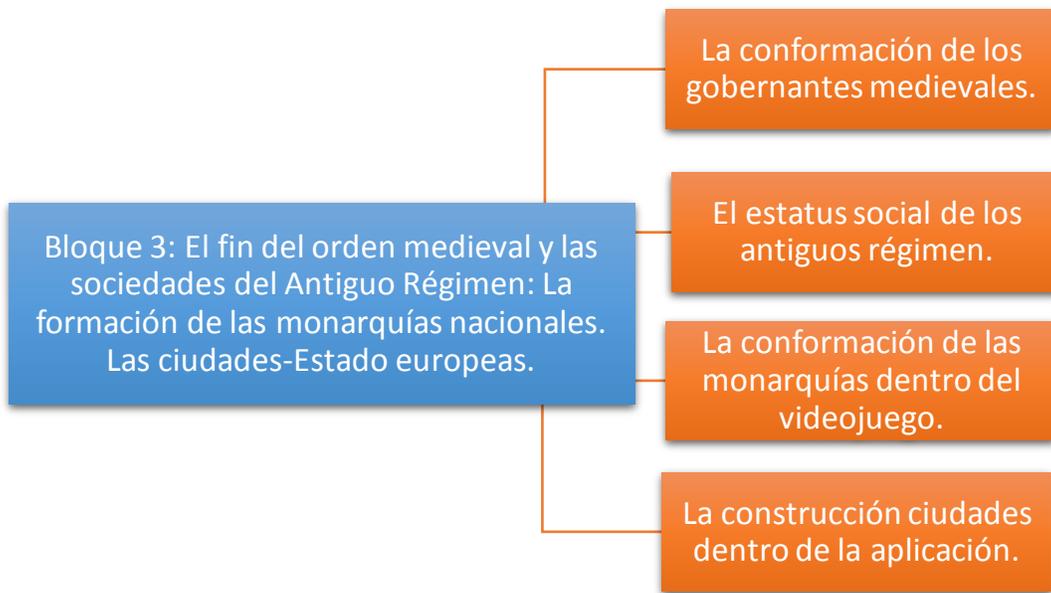
La propuesta pedagógica presentada requiere de una clase de introducción dedicada al uso de las tic en cuestiones académicas y como se pueden incorporar de manera adecuada a la formación del alumno en la materia de historia. De igual manera deben contar con conocimientos de historia universal para comprender los datos históricos del VJ.

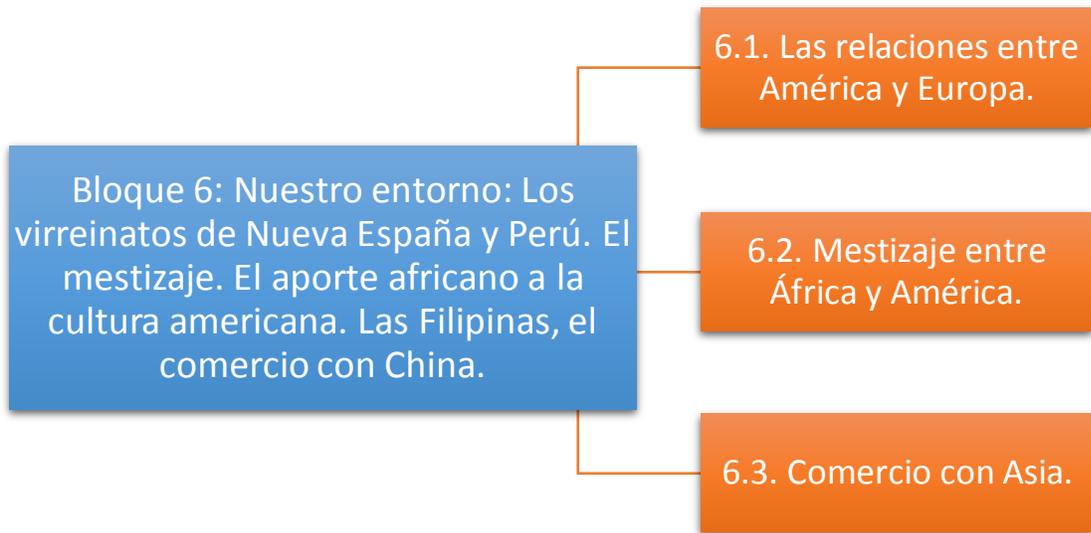
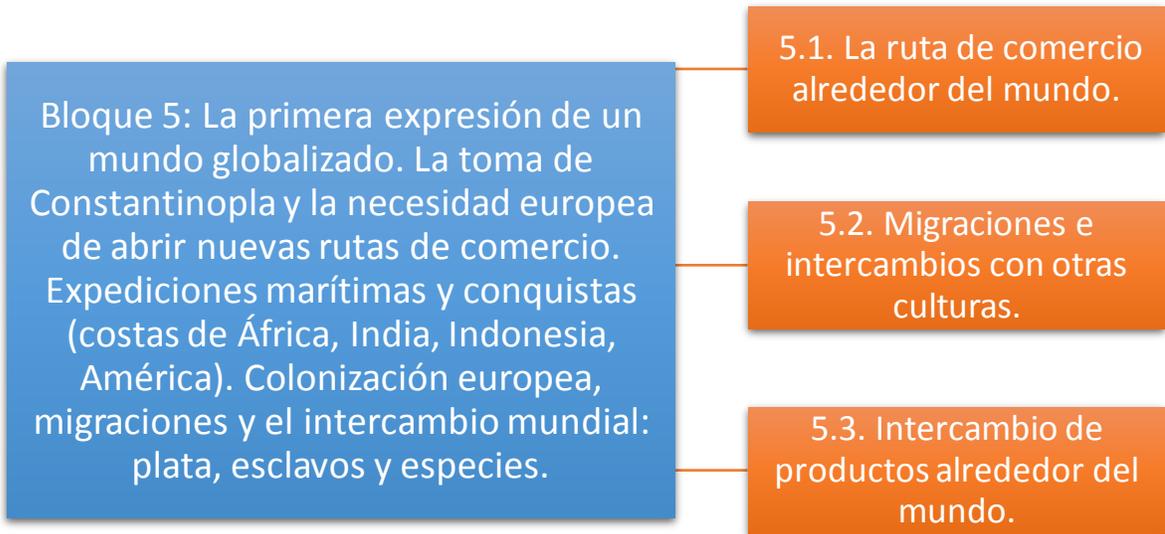
La propuesta tiene carácter presencial, una duración de 8 sesiones de 50 min. cada una y está diseñada para los docentes noveles de segundo grado de secundaria de la Escuela Secundaria Lic. Mario Colín

Los contenidos retomados para trabajar la propuesta fueron las civilizaciones de la Antigüedad en América, Europa, Asia y África, y de la Edad Media al inicio del mundo moderno.

La propuesta se desarrolla con base en el siguiente temario:







La propuesta se evaluará de manera continua para que los alumnos muestren los avances que han tenido en cada una de las sesiones de clase, de esta manera al final del bloque podrán presentar un ensayo, con la recopilación de cada apunte que lograron obtener durante el curso. Los criterios de acreditación son los siguientes:

- 30% apuntes
- 50% ensayo.
- 20% interacción con el videojuego.

La presentación de los ensayos se mostrará de manera digital en el videojuego, mostrando sus avances, de igual manera una presentación en la plataforma *Power Point* en el que se mostraran los datos recopilados de sus apuntes y el ensayo anteriormente mencionado.

Cabe aclarar que la propuesta de intervención aquí presentada no fue en sentido estricto aplicada, pero si sometida a un ejercicio de pilotaje con alumnos de 2 grado de secundaria observados previamente, con el fin de ir precisando las dinámicas de trabajo propuestas, los tiempos sugeridos y los recursos utilizados, entre otros elementos de la propuesta didáctica, misma que se desglosa a continuación.

4.4. Propuesta de intervención: Primera sesión

Etapas	Contenidos	recursos	Actividades	Tiempo
Inicio	Presentación.	Pizarrón. Plumones.	Se presenta la importancia aprender con los videojuegos y cómo podemos utilizarlos en nuestra práctica.	10 Minutos.
Desarrollo	Objetivo de la propuesta.	Libro de historia. Pizarrón plumones	Se presenta a los alumnos el contenido sobre el nacimiento del imperio otomano, por medio de una lluvia de ideas en la que expondrán sus ideas.	20 Minutos.
	Presentación de la propuesta.	Teléfono inteligente.	Se presenta la aplicación (Age of the empires) a los alumnos, se muestra la forma de instalación del videojuego	30 min
Cierre	Evaluación.	Cuaderno. Teléfono inteligente.	Con el contenido del videojuego sobre la construcción del imperio otomano, se hace que el alumno identifique las semejanzas entre el libro y el videojuego utilizando las observaciones. Escribir en el cuaderno la importancia del imperio otomano en la actualidad.	10 Minutos.

Segunda sesión.

Etapas	Contenidos	recursos	Actividades	Tiempo
Inicio	Presentación.	Pizarrón. Plumones.	Realizar una recapitulación de la clase anterior, Para ello se enlistan todos los datos interesantes sobre el imperio otomano.	10 Minutos.
Desarrollo	Objetivo de la propuesta.	Libro de historia. Pizarrón plumones	A partir del libro de historia pág.: 34 revisar cómo se construye un imperio, los alumnos escribirán en el pizarrón los imperios más importantes de la historia.	20 Minutos.
	Presentación de la propuesta.	Teléfono inteligente.	A partir de nuestra aplicación (Age of the empires), los alumnos construirán su primer imperio, para ello deben poner cosas esenciales y escritas como: la creación de un gobierno y su forma de organización en la Europa medieval, utilizando un cuadro comparativo con los diferentes puntos anteriormente mencionados.	30 min
Cierre	Evaluación.	Cuaderno. Teléfono inteligente.	Al finalizar la partida del día los alumnos realizarán un cuadro comparativo en el que escriban cuales son las características de un imperio mostrado en el libro y dentro de la aplicación.	10 Minutos.

Tercera sesión.

Etapas	Contenidos	recursos	Actividades	Tiempo
Inicio	Presentación.	Pizarrón. Plumones.	Se inicia la clase con la presentación formal de las características de un imperio por medio de diapositivas digitales (ver Anexo Núm. 2) y cuáles fueron los más importantes para el desarrollo del ser humano.	10 Minutos.
Desarrollo	Objetivo de la propuesta.	Libro de historia. Pizarrón plumones	Los alumnos con la información adecuada de cómo administrar un imperio y cuáles son los riesgos que este puede tener reorganizaran sus ideas trabajando en parejas utilizando el libro de historia en la pág.: 35.	20 Minutos.
	Presentación de la propuesta.	Teléfono inteligente.	Utilizando la aplicación (Age of the empires) se revisa por medio de los datos que nos da el libro pág.: 35 y de manera individual si nuestro imperio está bien construido o si le hace falta realizar cambios con base en la presentación de la clase.	30 min
Cierre	Evaluación.	Cuaderno. Teléfono inteligente.	Se anotará en el dispositivo móvil los cambios realizados en nuestra partida y se agregará el progreso obtenido durante esta sesión a manera de línea del tiempo.	10 Minutos.

Cuarta sesión.

Etapas	Contenidos	recursos	Actividades	Tiempo
Inicio	Presentación.	Pizarrón. Plumones.	Los alumnos observaran el videojuego y mostrara los cambios para que observen cuales son los puntos que deben cambiar una vez dentro del videojuego.	10 Minutos.
Desarrollo	Objetivo de la propuesta.	Libro de historia. Pizarrón plumones	Los alumnos realizaran un cuadro comparativo grupal en su libreta en el que pondrán las cualidades que su imperio puede desarrollar y si puede apoyar a los de los demás.	20 Minutos.
	Presentación de la propuesta.	Teléfono inteligente.	Una vez dentro de la aplicación (Age of the empires) los alumnos observaran si su imperio está generando una burguesía y cómo llega a estar constituida (anexo:3).	30 min
Cierre	Evaluación.	Cuaderno. Teléfono inteligente.	En su cuaderno los alumnos deben anotar e identificar las características esenciales de un imperio, todo esto debe ser hecho dentro de la línea del tiempo elaborada en la sesión 3.	10 Minutos.

Quinta sesión.

Etapas	Contenidos	recursos	Actividades	Tiempo
Inicio	Presentación.	Pizarrón. Plumones.	Utilizando la línea del tiempo que se creó la sesión pasada cada alumno pasará al pizarrón para agregar un fragmento de esta.	10 Minutos.
Desarrollo	Objetivo de la propuesta.	Libro de historia. Pizarrón plumones	Los alumnos deben crear un cuadro comparativo con las diferencias entre el imperio otomano, griego y romano.	20 Minutos.
	Presentación de la propuesta.	Teléfono inteligente.	Dentro de la aplicación (Age of the empires), los alumnos definirán el camino de su imperio optando por uno de estos 3 (imperio otomano, griego o romano), le deberán dar las características de acuerdo con el imperio elegido.	30 min
Cierre	Evaluación.	Cuaderno. Teléfono inteligente.	Los alumnos deberán discutir por medio de un debate las características de su imperio y por qué este puede ser superior, anotando cada respuesta en su dispositivo móvil las evidencias.	10 Minutos.

Sexta sesión.

Etapas	Contenidos	recursos	Actividades	Tiempo
Inicio	Presentación.	Pizarrón. Plumones.	Utilizar la línea del tiempo para identificar los avances de las sesiones anteriores, también es importante que los alumnos compartan sus opiniones en pares por medio de preguntas guiadas (anexo:4) y estas las escriban en su cuaderno.	10 Minutos.
Desarrollo	Objetivo de la propuesta.	Libro de historia. Pizarrón plumones	Con el libro de historia se trabajaran las diferentes rutas de comercio de cada uno de los imperios pág.: 39 y cuáles eran las rutas más peligrosas de la historia para realizar un cuadro comparativo de cada una de las rutas	20 Minutos.
	Presentación de la propuesta.	Teléfono inteligente.	Dentro de la aplicación (Age of the empires) los alumnos compartirán sus recursos obtenidos durante las sesiones anteriores, deberán interactuar o en algunos casos sacar ventaja de sus compañeros.	30 min
Cierre	Evaluación.	Cuaderno. Teléfono inteligente.	A partir de la línea del tiempo, deberán agregar su avance dentro de la partida y si es que alguno de sus compañeros decidió jugar en contra de él para obtener sus recursos a través de las rutas de comercio.	10 Minutos.

Séptima sesión.

Etapas	Contenidos	recursos	Actividades	Tiempo
Inicio	Presentación.	Pizarrón. Plumones.	En las sesiones anteriores los alumnos tuvieron manejo de su propio imperio, ahora en el pizarrón escribirán sus aventuras y cómo lo relacionaron con los contenidos de la materia de historia.	10 Minutos.
Desarrollo	Objetivo de la propuesta.	Libro de historia. Pizarrón plumones	Los alumnos por medio de su libro de historia pág.: 37 leerán acerca de la caída de los imperios y cuáles son las razones por las que estos no llegan a ser perfectos.	20 Minutos.
	Presentación de la propuesta.	Teléfono inteligente.	Los alumnos iniciaran su partida dentro de la aplicación (Age of the empires), en la que enfrentaran sus imperios, con el objetivo de mostrar la supervivencia del imperio anteriormente creado.	30 min
Cierre	Evaluación.	Cuaderno. Teléfono inteligente.	Con los imperios supervivientes los alumnos escribirán en sus cuadernos cual fue la experiencia del videojuego, además compartirán la línea del tiempo para explicar cuáles fueron los pasos que siguieron para que su imperio pereciera o tuviera una victoria.	10 Minutos.

Conclusiones.

En la actualidad la mayoría de los docentes siguen trabajando con métodos didácticos tradicionales en la materia de historia como lo son las líneas del tiempo y los cuadros comparativos, dejando de lado el uso de las tic por miedo o poco interés ya sea por desconocer su método de uso o considerarlo como una distracción más que una forma de aprendizaje para los alumnos.

Hecho que los mismo alumnos reconocieron: considero que el introducir el videojuego en la materia de historia hará que de muestre interés y lo vea como un reto que deba superar a diferencia de una materia más” (M J M. 2018)

De esta manera el presente trabajo hizo énfasis en la importancia de reconocer nuevos e innovadores métodos de aprendizajes para esta era tecnológica, se centró en el uso del videojuego (VJ) en dispositivos móviles ya que la gran mayoría de los alumnos hacen uso de este en su vida cotidiana.

Considerando que los docentes pueden usar estas herramientas (los VJ) de manera interactiva, como también para crear conocimientos dentro y fuera del aula generando el interés por aprender ciertos datos históricos que el VJ aporta, haciendo que los alumnos consulten diferentes fuentes ya sean libros o páginas web, mostrando todos esos datos que pueden ser curiosos para el alumno, lo que propicia que la clase sea más rica en cuestión de información. Sin embargo en muchos casos la resistencia al uso de estos medios digitales tiene que ver con que el maestro desconoce como insertarlos pedagógicamente en sus clase, hecho que fue confirmado en esta investigación: “los videojuegos pueden ser útiles para que los alumnos tengan un interés por la materia de historia, además es necesario que nos actualicemos como docentes y dejemos de lado el tabú que los videojuegos son una pérdida de tiempo para los alumnos” (R F M. 2018)

Conocemos que la materia de historia es considerada una de las más tediosas por no decir aburrida dentro del sistema escolar mexicano, ya que la mayoría de los alumnos la ven como un simple relleno a sus horas de clase sin encontrar la utilidad como en otras materias como español y matemáticas respectivamente. Por ello la educación en México necesita introducir el uso de nuevos e innovadores métodos de aprendizaje empleando las tic (ya sea el internet, los videojuegos, redes sociales), porque las generaciones actuales son capaces de dominar estos medios de comunicación y sus respectivos dispositivos (consolas de videojuegos, dispositivos móviles, computadoras). En esta investigación se logró demostrar que “Al ser tecnologías basadas para el aprendizaje, los alumnos que crecen en la generación “Z” son más perceptibles a recibir información a través de gadgets y uno de estos son los VJ” (Téllez, 2004, 56), razón por la cual en el pilotaje de la propuesta de intervención se evidencio una mayor motivación y disposición de los alumnos para el aprendizaje de la historia. Por ello creemos que debe insistirse en la incorporación de los videojuegos como una herramienta didáctica para la enseñanza de la historia incluso para otros contenidos.

Si bien es cierto que estos dispositivos no siempre son accesibles para la mayoría de los alumnos, contar con un dispositivo convencional (una consola profesional de VJ) es posible para la mayoría de adolescentes de la generación “Z”, ya que cuentan con un dispositivo móvil en el que puede ser instalando un emulador (programa especial para poder jugar) o aplicaciones consideradas como juegos pueden tener acceso a este.

De esta manera al realizar el análisis dentro de la institución (Escuela Secundaria Mario Colín), se llegó a observar cómo crece el interés de los alumnos por la materia de historia si la planeación del docente está construida de manera dinámica captando el interés del alumno utilizando en mayor medida el uso de programas de televisión, publicaciones en redes sociales (memes) o VJ de culto, evidencia que también se observó en el pilotaje de la propuesta de intervención, ya que los

alumnos mantuvieron la atención a lo largo de las secuencias didácticas desarrolladas y en la evaluación de las mismas, se reconoció que los alumnos fueron capaces de generar una visión general del hecho histórico estudiado.

Por último, pero no menos importante resultó considerar qué didácticas utilizamos frente a grupo, ya que solo nos basamos en el conocimiento teórico, dejando de lado el práctico, y más en la materia de historia, pero se puede emplear la información de los libros o la clase en sí para mejorar el rendimiento del VJ. Tarea a la que tendrán que contribuir otras investigaciones. en el caso de la propuesta de intervención desarrollada se empleó el juego *Age of the Empire* (su objetivo era construir un imperio a través de la historia), que permite observar cómo los imperios fueron contruidos y qué decisiones tomaban los gobernantes para mantenerlo en la cima o propiciar que cayera en decadencia.

Esta investigación tuvo como objetivo general analizar las interacciones didácticas que se trabajan en la materia de Historia para fundamentar el uso didáctico que se les puede dar a los videojuegos para el aprendizaje de esta materia y generar una propuesta de intervención para mejorar su aprendizaje. Objetivo que creemos se logró, ya que se pudo integrar las tic dentro de la materia de historia para ofrecer alternativas diferentes para que el docente propicie que el alumno pueda crear ese aprendizaje significativo a partir de su interés por los diferentes medios tecnológicos (como lo son los VJ). Así mismo se lograron detectar los problemas en la enseñanza de la historia a los que se enfrenta el profesor de secundaria, ubicar los recursos didácticos asociados a las tecnologías de la información que se emplean en la enseñanza de la Historia en secundaria y con base en ello elaborar la propuesta didáctica para la enseñanza de la Historia basada en el uso de los videojuegos aquí presentada, por lo que los objetivos de esta investigación se cumplieron y los resultados abren nuevas líneas de investigación, que abonan al supuesto del que partimos de que podemos crear alumnos interesados no solo en la materia de historia, si no en todas las materias y niveles educativos.

Para finalizar estas conclusiones, recuperó la siguiente frase de Karl Marx: “Los seres humanos hacen su propia historia, aunque bajo circunstancias influidas por el pasado”,(Marx:1852) con la intención de hacer énfasis en que el ser humano necesita aprender de nuestra historia para poder crear un mejor futuro.

Referencias

- Alonso, A. (2005). *Motivar en la escuela. Motivar en la familia*. Madrid; Morata.
- Aschersleben, K. (1980). *La motivación en la escuela y sus problemas*. Madrid: Morata
- Barca, A. (2009). *Motivación y aprendizaje en contextos educativos*. Madrid: GEU (Grupo Editorial Universitario).
- Bernat, A. (2008) “*La construcción de conocimientos y la adquisición de competencias mediante el uso de los videojuegos*” en Gros, B. (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: GRAÓ.
- Bereiter, C. (2002). *Educación y mente en la era del conocimiento*. Ediciones Ajibe. Pp. 34-38
- Bisquerra, R. (2003). “*Educación emocional y competencias básicas para la vida*” en *Revista de investigación educativa (RIE)*. 2 volumen, pp. 23 - 95.
- Borrás, I. (1997), “*Aprendizaje con la internet: una aproximación crítica*”, en *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 1 Volumen, pp. 23-90.
- Brophy, J. (1991). *Actividades como herramientas de instrucción: un marco de trabajo para análisis y evaluación*. Investigador educativo (Washington, DC), pp. 180-190.
- Caillois,R(2003): *The Edge of Surrealism. A Roger Caillois Reader*, ed. Claudine Frank, pp. 67-70.
- Carretero, M. (2008). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia: aspectos cognitivos y culturales..* Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje
- Contreras, R.S., Eguia, J.L., Solano, L. (2011). “*Videojuegos como un entorno de aprendizaje*”. El caso de Monturiol el joc”. En: *Icono14*, 1 volumen. pp. 23-34.
- Coon, S. (1987). “*Los inmigrantes en España*. Madrid”: Cáritas Española

Cuenca, J. M. (2007). "Los videojuegos en la enseñanza de la historia" en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5726477> Recuperado el 24 de octubre de 2017.

Cuenca, M. (2004). *Pedagogía del Ocio: modelos y propuestas*. Bilbao: Universidad de Deusto.

García, J. (2010). *Los videojuegos no son malos para el aprendizaje de los niños*. *Revista Club Nintendo*, 1 edición.

Echeverría, J. (2000), "Educación y nuevas tecnologías", en *Revista Iberoamericana de Educación*, (24), páginas 56-120.

Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Georgia: Institute of Technology.

Fernández, P. (1988) *Evaluación y cambio educativo: el fracaso escolar*- Madrid: Morata.

Florescano, Enrique (2000), *Para qué estudiar y enseñar historia*. Ciudad de México : Instituto de Estudios Educativos y Sindicales de América..

Galván, Luz Elena (coord.) (2006), *La formación de una conciencia histórica*, México, Academia Mexicana de la Historia.

Gee, H. (1900), *Inteligencia eclesiástica*. Londres. los tiempos, 3 volumen pp. 45-67.

Gimeno, S. (1991) *Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículo*, Madrid_ Anaya.

Goetz, J.P Y Lecompte, M.D (1984) *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid: Ediciones Morata.

González, F. J. (2006), "Nuevas tecnologías de la información y la comunicación y ciencias sociales en educación secundaria", en *Aracne, Revista electrónica de*

recursos en internet sobre Geografía y Ciencias Sociales, (81). Disponible en: <http://www.ub.es/geocrit/aracne.htm>

Gortari, Hira de (1998) “*El reto de enseñar historia*”, en *Cero en conducta*, año xiii, núm. 46, México: Educación y cambio.

Gros, F. (2006) “*el pensamiento occidental sobre la guerra*”, Madrid, Morata.

Huizinga, J. (1996) “*El problema del Renacimiento*”, trad. de Mathias Andlau, Madrid, Casimiro, 2013

Latorre, A. (2005). *la investigación-acción. conocer y cambiar la práctica educativa*. España.

Marina, J.A (1939). *Inteligencia fracasada*, Madrid, trinataro, 2009.

Marx, K. (1852) *Obras Escogidas, en tres tomos*, Editorial Progreso, Moscú.

Prawda, J. (1985). *teoría y praxis de la planeación educativa en méxico*. méxico Grijalbo

Rodriguez, G. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. [s.l.]: Ediciones Ajibe.

Santrock J.W. (2006). *psicología del desarrollo. el ciclo vital*. madrid mcgraw-hill

Tellez, Diego. (2014). “Videojuegos y aprendizaje de la Historia”. En *Contextos Educativos*, (17), pp.145-155.

Unesco, (2012). “Nuevos contenidos en línea en su contexto educativo” faltan datos.

Valverde, J. (2010). “Aprendizaje de la historia y simulación educativa” en *Tejuelo*, (9), pp. 83-99.

Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de la investigación cualitativa*. Buenos Aires Editorial: Gedisa.

Vigotysk,L.(1990) *La Psicología de Vygostk*, Cambridge, MA: Harvard University Press,

Zabalbeascoa, A (20 julio 2016) , *El País* recuperado de:
https://elpais.com/elpais/2016/07/20/eps/1468965934_146896.html : Entrevista a Milton Glaser.

Zabalza, a. (2011). "Diarios de clase" en Aprendizaje de la historia y simulación educativa. un instrumento de investigación y desarrollo profesional, Madrid: Morata. Pp. 89-110

Entrevistas realizadas:

Mendez. M.J (2018). Entrevista a alumno realizada el 14 de marzo del 2018. Los Reyes La Paz, Edo Mex.

Mendez. R. F (2018). Entrevista a alumno. Entrevista a alumno realizada el 14 de marzo del 2018. Los Reyes La Paz, Edo Mex.

Ortega. D. A (2018). Entrevista a alumno. Entrevista a alumno realizada el 14 de marzo del 2018. Los Reyes La Paz, Edo Mex.

Rodriguez. F. (2018). Entrevista a alumno. Entrevista a alumno realizada el 14 de marzo del 2018. Los Reyes La Paz, Edo Mex.

Suárez. J. (2018). Entrevista a Docente Entrevista a alumno realizada el 14 de marzo del 2018. Los Reyes La Paz, Edo Mex.

Anexos 1. indumentos

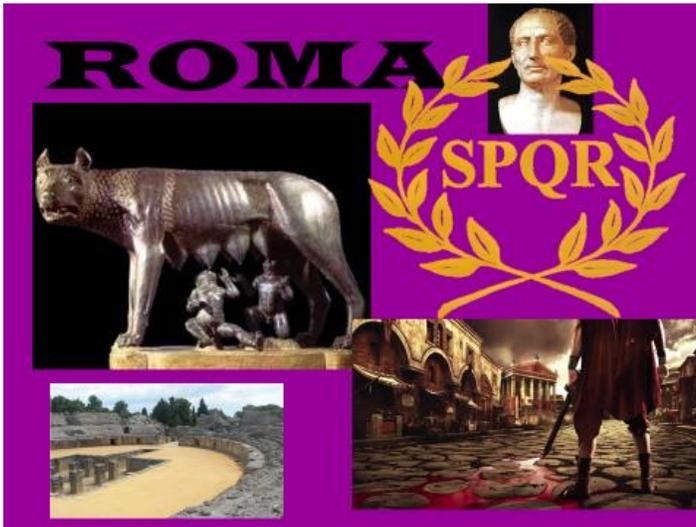
Formato de observación

Tema trabajado: Maestro: Duración:		Observador: Fecha:	
Hora	Actividad	Observación	Análisis

Guía de entrevista para docentes

1. ¿Qué tipo de formación tuvo para enseñar historia?
2. ¿Cuáles son los principales retos que tiene al momento de dar la clase?
3. ¿Qué actitudes toman los alumnos en la materia de historia?
4. ¿Qué didácticas implementa en el grupo para mejorar el aprendizaje de sus alumnos de la historia?
5. ¿Utiliza en su enseñanza de la historia alguna tecnología y para qué la utiliza?
6. ¿Qué recursos utiliza en el aprendizaje de la historia?
7. ¿Qué estrategias le han sido útiles en la materia de historia para lograr el aprendizaje del alumno?
8. ¿Considera que los videojuegos pueden mejorar el aprendizaje en la historia?
9. ¿Considera viable que se empleen los videojuegos dentro del aula?

Anexo 2 material de apoyo para la presentación del tema.



MARCO GEOGRÁFICO

- La civilización romana se desarrolló en torno al mar Mediterráneo (**Mare Nostrum**) dominando tierras en los tres continentes que bañaban sus aguas: Europa, África y Asia.
- Roma fue la cuna de esta civilización, situada a orillas del **río Tiber** en la península Itálica en el centro del mar Mediterráneo.
- Los romanos sometieron a diferentes pueblos mediante pactos con distintos grados de autonomía, extendiendo entre ellos la lengua (**el latín**), el derecho romano y su forma de vida (**romanización**).

EXPANSIÓN DE ROMA



HISTORIA DE ROMA



Anexo 3, estrategias de evaluación.

Criterios para la evaluación.

Puntos a observar

- La forma de crecimiento de un imperio
- Uso adecuado de los recursos
- Qué relación encontramos entre el libro de historia y el videojuego
- Como podemos mejorar nuestra experiencia por medio del contenido histórico que nos ofrece el libro

Preguntas guiadas

1. ¿Cuáles son las partes fundamentales de un imperio?
2. ¿consideras que tu imperio puede llegar a ser grande?
3. ¿Qué elementos consideras que le faltan a tu imperio?
4. ¿Qué eliminarías del imperio?
5. ¿Podrías apoyar a otros imperios?