**201SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL GOBIERNO DEL ESTADO.**

**SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR.**

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

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Alumna: Carla Joana Díaz Torres**

**TABLA COMPARATIVA. ESTADO DEL ARTE**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Título** | **Autor** | **Tesis** | **Metodología** | **Resultados** | **Conclusión** | **Referencia** |
| ***GAMIFICACIÓN* Y TECNOLOGÍAS COMO RECURSOS Y ESTRATEGIAS INNOVADORES****PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA** | **GÓMEZ TRIGUEROS, ISABEL MARÍA** | Valorar las fortalezas y las debilidades del uso de la gamificación y las tecnologías en las clases de historia. | MixtaCualitativa por medio de la observación. pruebas escritas realizadaspor los participantes.Cuantitativa por medio de la escala Likert. Diseño no experimental descriptivo a partir del cuestionario | confirman el valor formativo de la incorporación deestrategias *gamificadas* en el aula de Historia y donde el total de la muestra participante alcanzalos contenidos conceptuales relacionados con la Guerra de la Independencia Española (100% deaprobados). De igual modo, se comprueba que el 60-79% de las respuestas obtiene una valoraciónde “excelente” (aproximadamente entre 9-10 de su valoración sobre un valor 10). Asimismo, entreel 25-30% de las respuestas emitidas se evalúa como “notable” (aproximadamente entre un 7-8 desu valoración sobre un valor 10). Se debe señalar que menos del 1% de respuestas emitidas obtieneuna valoración de “insuficiente” (aproximadamente entre un 0-4 de su valoración sobre un 10). | Consideran que el uso de la gamificación en las escuelas ayuda incrementando la motivación del alumno y mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje.se deben reconocer las fortalezas comoestrategias de enseñanza y aprendizaje que conlleva la incorporación de propuestas innovadorascon *gamificación* y con TIC en las aulas  | Trigueros, I. M. G. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educação & Formação*, *3*(8), 3-16. |
|  **Enseñar y aprender Historia a partir del análisis de fuentes históricas. Una experiencia formativa en educación superior** | **Nilson Javier Ibagón Martín** |  Busca un cambio en la enseñanza de las ciencias sociales, donde no se utilice la memorización, por lo tanto, se espera que el trabajo pedagógico este orientado al desarrollo de habilidades propias del historiador, particularmente asociadas a la búsqueda, la selección y el análisis de *fuentes históricas.*Establecer posibles soluciones a las carencias y limitaciones teóricas y prácticas que definieron los posicionamientos históricos de los estudiantes | Investigación acción.Cualitativo | *De la reproducción acrítica de información a la producción de conocimiento*: uno de los avances más significativos que se generaron a través del trabajo con fuentes históricas fue la superación por parte de la mayoría de estudiantes10 de la formulación de argumentaciones históricas planas y simplificadas *Las lógicas disciplinares de la historia, entendidas como medios que fortalecen la formación de los licenciados*: el trabajo con fuentes históricas les permitió entender a los estudiantes los procesos mediante los cuales los historiadores establecen sus explicaciones particulares sobre un fenómeno histórico. En este sentido, además de comprender los contenidos formales del curso, los estudiantes aprendieron a identificar, mediante el empleo de habilidades de pensamiento histórico, diversas variables que intervienen en la construcción de una explicación histórica. *La pluriperspectividad, tarea pendiente en la formación de los licenciados:* uno de los elementos de análisis que supuso mayores inconvenientes en el trabajo desarrollado por parte de los estudiantes a través de la elección y critica de fuentes históricas de primer y segundo orden fue el manejo de la pluriperspectividad.  | se puede afirmar que la incorporación del método histórico en la formación de los licenciados en Ciencias Sociales permite establecer un mecanismo de solución a las falencias derivadas de enfoques formativos estructurados a partir de la reproducción y memorización de información. No obstante, es de aclarar que este cambio metodológico y teórico a la hora de asumir los procesos de enseñanza-aprendizaje de la historia requieren un trabajo sistemático y de largo aliento que permita al estudiante, en tiempos y espacios adecuados, desarrollar y afianzar habilidades de pensamiento histórico. | *Ibagón Martín, N. J. (2016). Enseñar y aprender historia a partir del análisis de fuentes históricas. Una experiencia formativa en Educación Superior. Voces y silencios. Revista Latinoamericana de educación, 7(1), 121-133.* |
| **Los mapas históricos como instrumentos para la enseñanza de****la historia** | **Cristian Abraham Parellada** | Tiene como objetivo proponer un diálogo entrelas investigaciones que analizan cómo los estudiantescomprenden los acontecimientos del pasado desde laperspectiva del pensamiento histórico y las indagaciones que,desde la historia de la cartografía, han desarrollado unamirada crítica sobre los mapas. | Es un artículo que trata de que convencer sobre la importancia de los mapas para la consolidación de un pensamiento histórico sobre el estado –nación a través de este medio, por lo tanto no hay una metodología establecida. | No había resultados | Un análisis reflexivosobre el mapa histórico se constituye en una herramienta necesaria para que losestudiantes se acerquen al pensamiento histórico en los procesos de formación delEstado‐nación.es posible entender que losmapas históricos constituyen una excelente fuente de análisis para que los estudiantesinterroguen cómo se definen, miden, organizan, ocupan, resuelven, comprenden ydiscuten los espacios que ocupan los Estados nacionales | Parellada, Cristian AbrahamLos mapas históricos como instrumentos para la enseñanza de la historiaRevista Tempo e Argumento, vol. 9, núm. 21, mayo-agosto, 2017, pp. 312-337Universidade do Estado de Santa CatarinaFlorianópolis, Brasil |
|  **La enseñanza de la historia a través de historietas** |  ***Lic. María Gabriela Calvas-Ojeda*** ***Dr. C. Enrique Espinoza- Freire*** |   Tiene como propósito socializar saberes Relacionados con estos recursos didácticos para contribuir al enriquecimiento didáctico-metodológico del docente, en aras de cambiar esta actitud. |  Paradigma cuanti-cualitativoGuía de observación, entrevistas | De los 9 maestros entrevistados solo, 4 (44%) utiliza las historietas comorecurso didáctico, el 55% (5) restante declaran no utilizarlas por no conocer sus ventajas como medio de enseñanza didáctico y no estar preparados didáctica y metodológicamente para su empleo en las clases. | Los maestros que utilizan las historietas como recurso didáctico en las clases de Historia consideran que: mejoran la comprensión de los contenidos tratados, los alumnos recuerdan con mayor precisión los acontecimientos y hechos, fechas, épocas y figuras históricas; motivan el aprendizaje de la asignatura despertando el interés de los educandos por el conocimiento; además de propiciar el trabajo cooperativo en equipos.Todo lo que permite aseverar que las historietas para la enseñanza y aprendizaje de la Historia constituyen un poderoso recurso didáctico, que deben ser más sistematizados en las clases de esta asignatura.  | Calvas-Ojeda, M. G., & Espinoza-Freire, E. (2017). La enseñanza de la historia a través de historietas. *Maestro y sociedad*, *14*(4), 544-555. |
|  **LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA A TRAVÉS DE LA NOVELA GRÁFICA: UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EMERGENTE** |  **Iker Saitua** |  Busca enseñar a implementar las novelas gráficas dentro del aula y la importancia de utilizarlas como estrategia de enseñanza-aprendizaje. | Dudable, no se mencionan ya que puede ser una recopilación de información de varios autores solamente. | Este medio artístico permite fomentar la motivación y promover la lectura, enriqueciendo así el vocabulario y mejorando la comprensión de un texto. | Despierta en los jóvenes, interés, un vocabulario simple y una estructura narrativa sencilla hacen del cómic una herramienta válida y muy atractiva para la enseñanza de cualquier materia incluida la asignatura de historia. | Saitua, I. (2018). La enseñanza de la Historia a través de la novela gráfica: una estrategia de aprendizaje emergente. *Didácticas Específicas*. |
| **EL USO DE MEMES EN CLASES DE HISTORIA****SOLO ESTABA EN LINEA** | **Luisa Quarti Lamarão** |  Buscan desarrollar un mayor interés en las clases al mismo tiempo que exista una adquisición del conocimiento de los alumnos por medio de memes. |  Cualitativa y cuantitativa: preguntas a los alumnos.Exámenes.  | Los resultados obtenidos demuestran que los alumnos han tenido un mejor interés por las clases y los trabajos escolares, y les impresiono ver en un examen algo que solo estaba en internet. |  Además de la sorpresa, satisfacción e implicación de los alumnos con las propuestas, también hubo un mayor interés por las propias clases, ya que se crearon expectativas sobre las próximas actividades que se presentarían y de las que serían protagonistas.La curiosidad - este “motor” tan especial y presente en los niños de este segmento - sobre los contenidos de la Historia ha reaparecido atrayendo incluso a estudiantes que en general no estaban tan interesados ​​en la disciplina, ya que se vieron desafiados a pensar en nuevos lenguajes sobre hechos históricos. | Quarti l. (2018). “el uso de memes en la clase de historia”. Facultad de Aplicación de la Universidad Federal de Río de Janeiro. P.p. 1-13. |
| **La Escape Room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la Historia en Educación Infantil** | [Sanz Yepes, Noemí](https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=5136719); [Alonso Centeno, Almudena](https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=4246643)  | Desde este punto de vista, considerarnos la gamificación como una estrategia didáctica de primer orden para introducir en el aula de Educación Infantil el concepto de temporalidad, cambio e Historia, tomando como punto de partida el diseño de una Escape Room Educativa. El empleo del elemento lúdico en el aprendizaje de la Historia permite conectar al alumnado con su entorno más próximo para relacionar distintos contenidos y competencias y lograr un conocimiento multidisciplinar. | Cualitativo.A través de la experiencia. | * Los alumnos se encontraban más motivados.
* Mayor curiosidad.
* Trabajo en equipo e individual.
 | Los alumnos comprendieron la dinámica, respetando las normas que están implícitas en la aplicación de esta propuesta, casi ningún alumno pidió ir al servicio durante la realización de las actividades y cuando alguno lo pedía, los compañeros de equipo se encargaban normalmente de recordarle que no se podía. También se resuelve satisfactoriamente, lo que concierne al aprendizaje de conocimientos tanto conceptuales, como procedimentales y actitudinales a través de este recurso. | Sanz N., Alonso A. (2019-2020). *“La escape room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la historia en educación infantil”.* Universidad de Burgos. P.p. 7-25. |
| **VIDEOJUEGOS DE ROL Y ALFABETIZACIÓN HISTÓRICA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ROCAFUERTE”. DISEÑO DE UN VIDEOJUEGO APLICADO A LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES.** | Ruiz Acosta Jennifer Thalia, Suárez Toledo Samuel Jonathan | o. El estudio pretende demostrar el aporte de los videojuegos de rol en el proceso de alfabetización histórica en estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte” de la ciudad de Guayaquil-Ecuador. | . El estudio tuvo un enfoque cuali-cuantitativo, empleando metodologías bibliográficas, de campo, e investigación acción. A través de la observación, encuestas y entrevistas, se detectaron bajos niveles de alfabetización histórica y una natural inclinación de los estudiantes hacia el uso de recursos tecnológicos | Los resultados de esta investigación arrojaron que los estudiantes tienen bajos niveles de alfabetización histórica, la gran mayoría no tiene conocimiento de los hechos más relevantes del país, por ende también desconocen de los hechos más relevantes a nivel mundial y esto conlleva a que tienen confusión con los hechos cronológicamente. |  desean pasar de clases tradicionalistas a clases modernas y es claro porque los jóvenes de ahora tienen una gran conexión con la tecnología entonces es por aquí que el docente debe llegar a ellos, ya que actualmente los jóvenes se distraen mucho en las clases por sus métodos pocos atractivos.los estudiantes tienen un interés por que el docente incorpore como apoyo a su clase videojuegos educativos, ya que añaden sin número de beneficiosos para la asignatura. | Ruiz Acosta, J. T., & Suárez Toledo, S. J. (2019). *Tesis*. Recuperado a partir de <http://repositorio.ug.edu>.ec/handle/redug/40506 |
| **Problemas de enseñanza en la historia, proyecto de innovación.** | Juan Ortega Hernández | Los docentes somos formadores de esas futuras generaciones, por eso es importante que nos involucremos en el entorno sociocultural de los educandos para poder adaptar nuestras prioridades.Esta investigación se aboca al proceso de enseñanza de la historia en un contexto determinado, esto es, como esta se presenta de forma concreta en el aula, por lo que se analizará cómo influye el enfoque pedagógico que ha configurado el docente a través de su experiencia en la determinación de la forma de enseñanza, así como la vinculación que llega a establecer el enfoque del plan y programas de estudios propuesto por la Secretaría de Educación Pública en la enseñanza de la historia. | Cualitativa.Investigación-acción.… desarrolla la evaluación aplicándolo como observación como técnica primaria, algunos instrumentos son: cuestionarios, entrevistas, guías de observación, evidencias y tarjetas de registro. | La realización de este proyecto de innovación me ha permitido que los maestros debemos adentrarnos y estudiar el lugar donde desarrollamos nuestro trabajo docente, para poder adecuarlo a las necesidades del contexto sociocultural donde se desenvuelven nuestros alumnos.Muchas veces se piensa que los niños han aprendido porque registran algunos datos o porque son capaces de recordar los elementos más importantes de una narración. Sin embargo, poco tiempo después nos percatamos de que los han olvidado o los recuerdan sin orden y sin relación entre sí; confunden la ubicación de periodos históricos o no pueden ordenarlos sucesivamente y enfrentan mayores dificultades para explicar en qué consistió algún periodo o para asociar a ciertos personajes históricos o no pueden ordenarlos sucesivamente y enfrentan mayores dificultades para explicar en qué consistió algún periodo o para asociar a ciertos personajes en los que participaron.  | Es necesario que desde la educación primaria se sensibilice al alumno en el conocimiento histórico a través de una práctica docente que otorgue un nuevo significado a la asignatura, propiciando el interés y el gusto por la historia.El maestro debe desarrollar las actividades promoviendo la participación, el debate, el análisis, la observación y la resolución de problemas con el propósito de que los niños no solo aprendan datos o información específica del tema, sino que desarrollen habilidades para analizar procesos históricos semejantes a este y sean capaces de relacionarlos con situaciones actuales, por ejemplo, elaborar y dirigir un plan para solucionar un conflicto o ser capaces de tomar decisiones. | Hernandez, J. O. (2013). *Problemas de la enseñanza en la historia proyecto de innovación.* Ciudad de México. Universidad Pedagógica nacional |
| **Actividades didácticas que favorecen la enseñanza de la historia a través del juego en educación primaria.** | Mayra Galicia Barrera | El maestro debe innovar la manera la manera en que presenta los contenidos por medio de actividades lúdicas que despiertan en los alumnos el interés por conocer el tiempo y espacio, con el fin de comprender el contexto en el que se dio un acontecimiento histórico. | Cualitativa  | Esta tesina es más una recopilación de la información, por lo que los resultados son los siguientes:* Líneas del tiempo.
* Objetos:

replicas u objetos del pasado.* Imágenes
* Fuentes escritas
* Fuentes orales.
* Mapas
* Esquemas
* Gráficas y estadísticas.
* Tecnologías.
* Sitios y monumentos históricos.
* Museos.
 | La inquietud de hacer las clases de historia divertidas, activas y que los alumnos se involucren en su proceso de aprendizaje surge de haber observado la apatía que mostraban en las aulas.Hoy en día no solo hay una via de enseñanza no hay tampoco un camino para abordad o cumplir ciertos propósitos educativos, sino que se trata justamente de estar atento a las exigencias de cada asignatura o de cada grupo. | Galicia Barrera M. (2012). *Actividades didácticas que favorecen la enseñanza de la historia a través del juego en educación primaria.* México, D.F. Universidad Pedagógica Nacional.  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Museos y formación del pensamiento social en educación primaria: una propuesta de intervención didáctica.** | Francisco Gil Carmona | TesisLa investigación tiene como reto revelar como trabajan los servicios didácticos de los principales museos de Barcelona, como están planteados, que ideología hay detrás de ellos y fundamentalmente cual es la visión que tienen sus responsables y cuales los retos de futuro que se proponen desde un punto de vista educativo.Y también se diseñara y experimentara un modelo de intervención didáctica en un dialogo abierto entre la escuela y museo. | MetodologíaInvestigación cualitativa con métodos mixtos cuantitativos y cualitativos.* Encuestas
* Entrevistas
* Observación directa.
* Diarios de campo.
 | ResultadosFase de diagnosis:La enseñanza de las ciencias sociales en los museos depende del equipo que configura los servicios didácticos de su visión sobre el papel que juega la educación con la sociedad.Fomentan habilidades de observación en los alumnos, basadas en las Visual Thinking Strategies.El contenido expositivo de los museos condiciona su programación educativa priorizando contenidos más conceptuales y factuales que procedimentales o actitudinales.Todos los museos han sido diseñados sin tener presentes ni las aportaciones ni los cambios de paradigmas de la didáctica de las ciencias sociales.Se llega a la conclusión de que los museos constituyen un recurso valioso para la educación del patrimonio y, especialmente, para el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales, lo que permite una mejor comprensión del proceso de evolución histórica. | ConclusionesEl proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales se desarrolla de una manera extraordinaria a partir de las visitas a museos y centros patrimoniales. Es por ello que la educación patrimonial ha de integrarse en el currículo para permitir una mejor comprensión de la realidad social.Será a través del patrimonio como el alumno pueda aprender tanto los conceptos que se utilizan como los estudios sobre las sociedades del pasado y del presente como los procedimientos y análisis e interpretación… | Carmona, F. G. (2018). *Museos y formación del pensamiento social en educación primaria: una propuesta de intervención didáctica.* Barcelona,España.: Universidad Autonóma de Barcelona. |
|  |  |  |  |  |  |  |

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/5521/552159357015/index.html> - link del documento de memes en la educación.

<http://www.formaciondocente.com.mx/PublicacionesPedagogicas/Articulos/Estrategias%20Didacticas.pdf>

<https://www.redalyc.org/pdf/2870/287024022004.pdf>

<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/viewFile/14336/13448>

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40506> ------

<https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=BST6QQFtKKwC&oi=fnd&pg=PA9&dq=aula+de+historia+%22estrategia+did%C3%A1ctica%22&ots=YEMYuCdoN2&sig=qzCoqqtrrOZaOvyrZyDZQS87OWQ&redir_esc=y#v=onepage&q=aula%20de%20historia%20%22estrategia%20did%C3%A1ctica%22&f=false>

<https://www.redalyc.org/pdf/368/36849882015.pdf>

El museo: un espacio para el aprendizaje