



**EDUCACIÓN**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



---

---

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

**EL JUEGO Y LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO EN  
JÓVENES DE BACHILLERATO**

**PROPUESTA PEDAGÓGICA**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO  
DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA:  
ISKRA FERNANDA REYES FLORES**

**ASESORA:  
DRA. EURÍDICE SOSA PEINADO**

**CIUDAD DE MÉXICO, JULIO DE 2022.**

## **Dedicado con todo mi corazón a:**

A mis padres, Rosa y Fernando que desde niña me han heredado la libertad de elegir y decidir sobre mi vida, donde su única condición ha sido que todo aquello que elija me produzca felicidad y amor; porque a través de su paciencia y entrega, la vida ha sido más sencilla.

Siempre estaré agradecida con la vida, por ponerme a los mejores padres.

A mis hermanos, Caleb y Dana por su apoyo incondicional y no dejarme sola cuando los he necesitado; por estar en las buenas, las malas y las peores.

A Gloria Fernández, gracias por todo el amor incondicional que me has dado, porque me has visto crecer y me has acompañado en mis triunfos y derrotas.

A mi abuelita Efi, donde quiera que te encuentres, se lo orgullosa que estas de tu "cominito".

¡Te amo con todo mi corazón!

A mi psicóloga Ceci, tú más que nadie sabe todo lo que he tenido que pasar para llegar hasta aquí, sabes lo doloroso que fue, las victorias y alegrías, gracias por darme las herramientas para crecer cada día.

Vianey, amiga de mi corazón, eres mi hermana mi hogar, mi refugio y mi confidente. Gracias por tus palabras y tu amor, te amo infinitamente, has estado conmigo en este proceso, en las buenas, las malas y las peores, gracias por acompañarme en cada paso de mi vida.

Manuel, no me alcanzan las palabras para agradecer todo el inmenso amor que me das, por todos los abrazos, por creer en mí, por apoyarme; gracias por ser mi familia, mi hogar y mi refugio.

¡Nimitztlazohtla nochi noyollo!

Gracias por ser mis mejores amigos

## **A los profesores que marcaron mi vida:**

Adriana Corona, no me alcanzan las palabras para agradecerle el apoyo otorgado desde el principio, por todos los consejos y el amor que me ha dado, cada palabra suya me motivo a continuar y buscar un cambio, no sólo en la enseñanza sino también para la vida. Agradezco el haber coincidido con usted, gracias por ser mi maestra y mi amiga; es y será una gran luz en mi vida, la quiero con todo mi corazón.

Antonio Sandoval, gracias por creer en mí y confiar en cada uno de mis proyectos, gracias por compartir momentos que se quedarán guardados en mi corazón, gracias por cada enseñanza compartida, sin duda quedo agradecida por haber coincidido.

Félix De León, gracias por su apoyo incondicional, por las enseñanzas y el cariño, por acompañarme en este proceso y siempre haber creído en mí, porque cada recuerdo compartido lo atesoro, ¡gracias Félix!.

Eurídice Sosa, mi asesora, quiero agradecerle porque nunca me dejó sola, ambas sabemos lo complicado que fue, gracias por su apoyo y por haber creído en mí, juntas construimos este proyecto, gracias por el tiempo y la dedicación, aunque nos conocimos en un momento de adversidad siempre ha sido una profesora que estuvo al pendiente de mí.

Araceli Hernández, usted fue una de las primeras profesoras que creyó en mí, este trabajo es fruto de aquellas clases de bachillerato que fueron significativas para que este trabajo surgiera.

## Índice

Introducción.....	1
Capítulo uno: El contexto y la enseñanza de la historia	
La importancia del contexto y la enseñanza.....	6
El aprendizaje situado .....	8
Investigación en relación al aprendizaje situado.....	13
Los jóvenes de bachillerato.....	15
La educación.....	19
La historia a través del tiempo.....	24
La enseñanza de la historia: retos y dificultades.....	28
La historia.....	34
El docente.....	36
La mirada de las y los estudiantes. ....	39
Capítulo dos: El juego ambiente para el aprendizaje a lo largo de la vida	
El juego una actividad primordial.....	42
La importancia del juego para aprender en el ambiente escolar.....	46
Las posibilidades del juego como ambiente para enseñar historia.....	54
Una nueva enseñanza de la historia.....	56
Propuesta de actividades lúdicas para la enseñanza de la historia.....	61
Una mirada de la teoría a la práctica .....	66
Capítulo tres: Una investigación para la enseñanza de la historia	
Propuesta de Rosa Alejandra Gómez Escobar.....	69
El aprendizaje para la vida. ....	86
Conclusión.....	90
Anexos.....	92
Referencias.....	112

## **Introducción**

La historia es una asignatura muy importante, forma parte de nuestra vida, nos permite darle sentido a nuestro presente, es una manera de comprender nuestro contexto, dado que es aquí donde se transmiten costumbres y significados, la historia sirve para comunicar y recrear experiencias.

Para algunos estudiantes podría llegar a ser una asignatura tediosa y compleja, esto puede que se deba a la carga de contenidos y trabajos que están lejos de despertar la creatividad y motivación en los estudiantes, como son: resúmenes, mapas, lecturas extensas, exposiciones, etc.

Es necesario implementar estrategias que logren despertar la curiosidad por la asignatura. El juego es una manera atractiva de fomentar los aprendizajes y fortalecer las habilidades de los alumnos, además de adquirir aprendizajes significativos. Pérez (2007) afirma que: “El juego es una alternativa viable que permite que los niños aprendan historia de una manera divertida y significativa, ya que el juego libera a los niños de angustias y miedos cuando hablan frente al grupo” (p.71).

El juego despierta la curiosidad, la imaginación y la creatividad, estimulan la confianza y proporciona felicidad, además permite superar retos, aprendemos de reglas, aceptamos normas y pautas de convivencia, nos volvemos tolerantes ante la frustración; el juego no es exclusivo de la infancia, el juego debe estar presente en todas las etapas de la vida, puesto que promueve el desarrollo integral del niño, por ese motivo debe ser un motor para el aprendizaje.

Torres (2002) señala que el objetivo del juego permite interiorizar los valores, despierta el interés, estimula la competencia sana, además de fortalecer el crecimiento emocional propiciando un desarrollo integral y sano; se fomentan los valores, la socialización y la creatividad del niño.

Es momento de cambiar la perspectiva que se tiene hacia la enseñanza de la historia, debemos fomentar aprendizajes duraderos, implementar estrategias que estimulen el cambio, que despierten la curiosidad y la motivación por seguir aprendiendo. Educar, radica en la transformación de los sujetos, uno de los propósitos de la educación es

tratar de contribuir en distintos ámbitos al ser humano ya sea en un plano físico, cognoscitivo y social, es decir que plantea una preparación para la vida, brindándole herramientas que lo puedan orientar a la resolución de problemas.

En los planes y programas de estudio de la educación media superior para bachilleratos generales, podemos observar que tienen asignaturas como: biología, historia, ética, física, química, inglés etc. En este trabajo solo nos enfocaremos en el curso de “Historia de México” el cual se imparte durante dos semestres, solo para bachilleratos generales, mientras que para los bachilleratos tecnológicos ha sido eliminada esta asignatura, lo cual resulta preocupante.

Los contenidos impartidos de esta asignatura conllevan una carga de materiales teóricos extensos, además, los profesores se enfrentan a un reto, debido que no cuentan con el tiempo suficiente para desarrollar los temas, dado que los ciclos escolares suelen ser cortos, lo que ocasiona que el docente tenga que impartir las clases de una manera muy acelerada.

No podemos hablar de una educación de calidad cuando se persiguen prácticas tradicionalistas donde las y los jóvenes solo tiene que repetir la información sin darles la oportunidad de razonar y reflexionar los conocimientos presentados, la importancia de conocer sobre la Historia de México tiene que ver con que los estudiantes adopten su propia visión respecto al pasado y de esta manera puedan entender su presente.

Se deben reestructurar la manera en que han sido desarrollada e impartida esta asignatura, donde los estudiantes y pueda ser visto como un sujeto activo, en este caso se utilizará “el juego”, el cual tiene un carácter formativo, siendo un canal de expresión y reflexión, donde descubrirán una manera muy diferente de aprender. Este trabajo es una propuesta pedagógica donde se proponen estrategias lúdicas que pueden ser utilizadas en las aulas además se retoman investigaciones documentales, la finalidad es informar y ampliar el conocimiento.

Me interesa despertar el interés de los jóvenes por aprender sobre la historia de México; la historia, es una asignatura muy importante, nos convierte en personas mejor informadas, dado que nos permite conocer las transformaciones y procesos que han transcurrido en nuestro país, revela hechos que brindan explicaciones de nuestro presente, además permite comprender las cuestiones políticas, económicas, sociales y culturales que nos rodean.

Entender la memoria histórica de nuestro país nos da una identidad social, y son transmitidos valores como: solidaridad, igualdad, respeto, libertad, justicia, empatía, etc. Es necesario que los jóvenes sitúen los acontecimientos históricos que han marcado al país para que así los estudiantes se apropien de los contenidos, no debemos pretender que memoricen fechas y hechos importantes sin ningún sentido, se trata de que piensen y razonen; es relevante que tengan la capacidad de desarrollar argumentos y opiniones que le permitan expresarse dentro de una sociedad.

La historia involucra la narración de acontecimientos y personas que han contribuido al desarrollo del país, por lo tanto, gira entorno a una temática monótona, la cual en algunos casos, puede llegar a ser tediosa, comúnmente se llevan a cabo estrategias que no despiertan el interés y la curiosidad de los jóvenes, por esas razones es necesario implementar estrategias que logren afianzar los conocimientos de los estudiantes.

Por lo que considero que se deben poner en práctica estrategias lúdicas, con el juego se utilizan y desarrollan diferentes habilidades cognitivas, las cuales generan conocimientos enriquecedores y significativos; fomenta la creatividad y estimula la imaginación, fortalece la confianza, proporciona felicidad, permite superar retos, se aprende de reglas, aceptan normas y pautas de convivencia.

Es importante que los estudiantes puedan hacer un análisis de los hechos pasados en relación con el presente, el enseñar historia hace referencia a que nada surge de manera espontánea, los acontecimientos tienen un antecedente, además deben tener un impacto en la vida de los estudiantes, reconociendo lo valiosa que es esta

asignatura, no solo por su valor formativo, sino por la construcción de conocimientos que brinda la explicación del funcionamiento social.

Es momento de cambiar la perspectiva que se tiene hacia la enseñanza de la historia, debemos fomentar aprendizajes duraderos, implementar estrategias que estimulen el cambio, que despierten la curiosidad y la motivación por seguir aprendiendo.

En el presente trabajo se aborda la importancia de la enseñanza de la historia a través de estrategias lúdicas que permitan afianzar los conocimientos de las y los jóvenes de preparatoria, logrando así que puedan despertar el interés, imaginación, creatividad y motivación por aprender sobre la asignatura.

Se busca identificar cuáles son las razones del desinterés de los jóvenes por conocer sobre la historia de su país, además se revisará de qué manera autores como Bruner y Vygotsky ven el juego desde sus distintas teorías, dando una explicación sobre lo importancia de utilizar estrategias lúdicas en el desarrollo cognoscitivo y social de las personas.

Si bien es cierto, el juego es un medio para explorar, representar roles, potenciar el descubrimiento y construir herramientas cognitivas; el juego debe ser visto como el punto de partida para nuevas experiencias.

Además este trabajo cuenta con tres apartados el primer capítulo lleva por título: El contexto y la enseñanza de la historia, en el cual se aborda la importancia del aprendizaje situado y la importancia de mejorar las prácticas educativas adaptando los contenidos a un “espacio-tiempo” asimismo en este apartado se retoma la investigación realizada por Raymundo Pérez Romero nombrado como “identidad y aprendizaje situado en historia: la calle como enseñanza”.

Para poder diseñar nuevas prácticas educativas es necesario recordar los intereses y necesidades de las y los jóvenes las que van dirigidas, por ello se analiza y estudia los cambios a los que se enfrenta. Adicional a esto se plantea la importancia de conocer cronológicamente los hechos y suceso que marcan el rumbo de un país, es decir se examina la importancia de la enseñanza de la Historia de México.



Por otra parte, el segundo capítulo es titulado: El juego ambiente para el aprendizaje a lo largo de la vida, se analiza los beneficios del juego a lo largo de la vida, del mismo modo que el capítulo anterior se integró la investigación realizada en el Estado de Aguascalientes por Dulce k et al., donde se realizó un estudio sobre el impacto de las ludotecas en adultos mayores, dicho trabajo fue realizado en el periodo de agosto a diciembre del 2018.

Además se fundamenta la importancia de las actividades lúdicas, dejando en claro que el juego debe ser utilizado para enseñar y aprender, permitiendo dejar la monotonía de las sesiones educativas. Adicional a esto, se proponen estrategias lúdicas para el desarrollo de las clases enfocadas a la enseñanza de la historia.

Finalmente toca hablar del capítulo tres: Una investigación para la enseñanza de la historia donde se retoma el siguiente trabajo: “Propuesta de la enseñanza de la historia” realizada por la autora, Gómez Escobar Rosa Alejandra tiene lugar en Colombia, en la ciudad de Cali, dentro de la institución educativa técnica industrial pública, donde se plasmaron estrategias propuestas por la autora.

## **Capítulo uno: El contexto y la enseñanza de la historia**

### **La importancia del contexto y la enseñanza**

Los procesos de enseñanza y aprendizaje están íntimamente ligados al contexto donde estos se desarrollan, dado que se ven inmersas las prácticas sociales y culturales, dicho lo anterior, la enseñanza de la historia se debe centrar en crear prácticas auténticas que generen que las y los estudiantes se sientan motivados por seguir aprendiendo, además, se debe buscar construir aprendizajes significativos, brindándole herramientas que le permitan obtener y comprender conocimientos del pasado, mismos que ayudarán a darle sentido al presente.

La Secretaría de Educación Pública, es la encargada de modular los contenidos, conviene subrayar que la enseñanza está sujeta a las instituciones educativas de modo que son parte importante de estos procesos, debido a que están regladas por normas, valores e ideologías de la comunidad.

El docente requiere poseer conocimientos particulares del lugar donde desenvuelva su trabajo, es decir, no solo debe tener conocimientos de la asignatura, si bien es elemental, se debe agregar que el conocer a la comunidad es un factor sumamente importante para el desempeño de sus tareas.

Los contenidos están generalizados y se piensan que aquellos temas serán impartidos en un mismo contexto, pero esto es un error ya que no podemos comparar una escuela ubicada en el sur de la ciudad o una escuela que está situada en una comunidad de Oaxaca. Con el simple hecho de poder observar que el contexto cultural y social es diferente podemos asumir que los contenidos deben ser ligados a situaciones que estén a su alcance.

Para mejorar las prácticas educativas se requiere adaptar los contenidos a un “espacio-tiempo” donde las y los estudiantes puedan darle sentido a los temas, para que puedan reflexionar y comprender los sucesos históricos, cabe reiterar que la información debe conectarse con la realidad de los sujetos de otro modo se pierde el interés y la

motivación por la asignatura, es por ello que se debe considerar modificar las prácticas docentes.

De acuerdo con el siguiente autor:

Debemos indagar sobre las diferentes interrelaciones del pasado que se dan dentro de la escuela, para así poder comprender lo que sucede en nuestras aulas y posteriormente modificar las practicas a partir de los diferentes contextos escolares y de los procesos de enseñanza aprendizaje. (Plá, S., 2012, p. 172).

Las y los docentes deben detectar las necesidades de los alumnos, adaptar los contenidos y vincular el conocimiento con experiencias de las y los jóvenes de modo que aquello que se esté enseñando esté vinculado con el contexto, de hacer esto posible los estudiantes podrán mostrar interés en los temas e involucrarse en su aprendizaje, debemos recordar que es necesario prestar atención a sus gustos e intereses.

## **El aprendizaje situado**

Es una estrategia pedagógica vinculada con el contexto de los estudiantes, es decir, tendrá que existir una conexión con problemas o situaciones de la vida cotidiana en relación con los contenidos, donde se da sentido y utilidad a lo obtenido en las aulas educativas para su formación no solo académica sino para la vida. La autora Frida Díaz barriga dice lo siguiente:

el aprendizaje debe comprenderse como un proceso multidimensional de apropiación cultural, pues se trata de una experiencia que involucra el pensamiento, la afectividad y la acción. Se destaca la importancia de la actividad y el contexto para el aprendizaje y se reconoce que el aprendizaje escolar es ante todo un proceso de enculturación mediante el cual los estudiantes se integran de manera gradual en una comunidad o cultura de prácticas sociales (Díaz, 2006 p.19).

Del mismo modo, hay que recuperar el conocimiento previo y asociarlo con las experiencias, porque sólo así los estudiantes podrán tener inquietudes que los motiven a realizar cuestionamientos de lo contrario, si los temas trabajados en clase no está en relación con la experiencia, los jóvenes no estarán relacionando el aprendizaje y por lo tanto no le encontrarán sentido a los contenidos.

Nos han enseñado a pensar a partir de la repetición y no desde la reflexión, no pensar y solo repetir a ocasionando problemas al momento en que los estudiantes ya no buscan defender su propias ideas, si no repetir lo que dice el otro, de modo que se necesitan desarrollar prácticas educativas donde se comprenda la finalidad de los contenidos, comunicando y transfiriendo los conocimientos a otros, logrando que los estudiantes puedan motivar a sus semejantes por seguir aprendiendo. La autora Frida Díaz afirma que:

Desde una visión vigotskiana, el aprendizaje implica el entendimiento e internalización de los símbolos y signos de la cultura y grupo social a que se

pertenece, los aprendices se apropian de las prácticas y herramientas culturales mediante la interacción con miembros más experimentados; de ahí la importancia en esta aproximación de los procesos de andamiaje por parte del enseñante y los compañeros, la negociación mutua de significados y la construcción conjunta de los saberes (Díaz-Arceo, 2006, p.20).

Las prácticas educativas auténticas deben ser coherentes, propositivas y significativas, me parece pertinente mencionar algunas de las características del aprendizaje situado, como por ejemplo: se destaca la potencialidad de las y los estudiantes, amplían sus habilidades sociales, cognoscitivas y emocionales, promueve la práctica, se fomenta el trabajo colaborativo, fortalece la autoconfianza y la identidad, entre otras.

Por ello, se busca que el aprendizaje situado comprenda la realidad para que la educación pueda ser transformada, cómo afirma el investigador educativo Baquero: “el aprendizaje debe comprenderse como un proceso multidimensional de apropiación cultural, pues se trata de una experiencia que involucra el pensamiento, la afectividad y la acción” (Baquero, 2002, como se citó en Díaz, 2006, p.19).

El siguiente tema a tratar será el papel del docente del cual solemos pensar que los profesores solo deben enfocar que en aquellos estudiantes que solo muestran interés en la clase, pero resulta que esto no debe ser así, debido a que un verdadero profesor debe prestar mayor atención por aquellos jóvenes estudiantes que no están interesados por la asignatura, solo en este momento estaríamos buscando transformación de la educación, partir de la realidad desde problemas cotidianos.

Como se afirma arriba, el papel del docente juega un rol muy importante, ya que no sólo se le vea como un facilitador sino también como un diseñador, además, tendrá que adentrarse a la comunidad así como a las necesidades del grupo de estudiantes que tenga a su cargo, brindando la posibilidad de ir modificando las prácticas educativas a través de distintas metodologías. Frida Díaz dice lo siguiente:

Así, en un modelo de enseñanza situada, resaltarán la importancia de la influencia de los agentes educativos, que se traducen en prácticas pedagógicas deliberadas, en mecanismos de mediación y ayuda ajustada a las necesidades del alumno y del contexto, así como de las estrategias que fomenten un aprendizaje colaborativo o recíproco (Díaz-Arceo, 2006, p. 20-21).

Los docentes utilizan prácticas tradicionalistas donde generar que el estudiante no se sienta identificado con la asignatura de la historia, por ello, es que se debe poner mayor énfasis en vincular la historia con la realidad, partiendo de lo particular a lo general, también los profesores suelen caer en el error de mostrar apatía ante las dificultades de los jóvenes con la asignatura. La siguiente cita permite entender la idea mencionada:

Por ello es que el rol del docente o del diseñador instruccional requiere un acercamiento y comprensión desde el interior de la comunidad de aprendices, así como el empleo de la reflexión y observación participante en el grupo. De esta forma, el diseño de la instrucción requiere una metodología de diseño participativo y la posibilidad continua de rediseñar las prácticas educativas con los actores mismos y en función de ellos (Díaz-Arceo, 2006, p. 22).

Cuando los profesores formula su planeación a través del aprendizaje situado, otorgan protagonismo a los estudiantes, con el objetivo de que los contenidos revisados en las clases este en relación con el lugar donde viven, porque de lo contrario caeríamos en prácticas tradicionalistas que generan que las y los estudiantes muestren apatía y desinterés por la asignatura.

la idea de una enseñanza situada encuentra justificación en criterios como la relevancia social de los aprendizajes buscados, en la pertinencia de éstos en aras del facultamiento o fortalecimiento de la identidad y la agencia del alumno, en la significatividad, motivación y autenticidad de las prácticas educativas que se diseñan, o en el tipo de participación (Díaz-Arceo, 2006, p. 21).

Es por ello, que debemos buscar un cambio por la enseñanza de la historia lo cual implica indagar sobre metodologías que inviten a realizar cambios funcionales; por consiguiente podemos inferir que el aprendizaje que no se disfruta no se volverá aprendizaje.

La autora Frida Díaz propone las siguientes estrategias para el aprendizaje situado

- ❖ El método de proyectos
- ❖ El aprendizaje centrado en la solución de problemas reales
- ❖ Prácticas situadas o aprendizaje in situ en escenarios reales
- ❖ Aprendizaje situado en el servicio a la comunidad
- ❖ Trabajo en equipos colaborativos
- ❖ Ejercicios, demostraciones y simulaciones situadas
- ❖ Aprendizaje mediado por las nuevas tecnologías de comunicación

Las mencionadas estrategias de aprendizaje están dirigidas tanto para los docentes como para el alumnado, se necesita observar al aprendizaje desde otra mirada donde aprender y hacer sean acciones inseparables, partiendo de situaciones auténticas, uno de los principales propósitos de la educación debería estar en función de la construcción de conocimientos colectivos basado en situaciones y problemas reales, por eso es que el aprendizaje por proyectos, es de vital importancia

Por mencionar algunos beneficios del aprendizaje situado es que los estudiantes tienen una participación activa con argumentos, aprenden a intervenir en situaciones concretas y a resolver problemas de la vida cotidiana, además a comprometerse y ser responsables.

El valor formativo de la materia debe dejar en claro que no solo se debe enfocar en transmitir y conocer los acontecimientos marcados en el pasado sino que a través de estos procesos “socio-históricos” existe una fuerte carga de valores y normas que están conectados con la educación de los estudiantes, donde podrán sentir afinidad ante sucesos y acontecimientos de la vida. De acuerdo con Pérez (2018) “las funciones de

la historia es la recuperación de hechos, personajes y fechas que han sido marcadas para dar sentido de identidad a un pueblo “(p.2).

Los estudiantes de bachillerato no entienden la historia, debido a que no se les proporciona una explicación sobre el valor de esta materia, además, de que el exceso de contenido llega a ser proporcionado sin un objetivo claro, generando que los estudiantes no puedan alcanzar a conocer la finalidad de la asignatura, por esta razón, se debe reestructura los contenidos de una manera más simple y con propósitos claros, recordemos que saturar de información a los estudiantes conlleva a la confusión y al poco o casi nulo entendimiento.

Por ello, es importante recalcar que si logramos establecer una relación entre el aprendizaje y el contexto de los estudiantes, podremos lograr que los jóvenes sientan mayor cercanía por estos eventos “socio-históricos” que nos invitan a ir transformándonos, no solo como estudiantes sino también como personas.

Según Díaz (2006) menciona que los teóricos de la cognición señalan que el fracaso escolar está en relación con transmitir un conocimiento inherente abstracto y descontextualizado de las situaciones de la vida.

El aprendizaje situacional, supone que en el momento que un alumno es activo, traerá elementos y experiencias donde podrá combinar lo que sabe con la información que se le está agregando, por lo tanto los estudiantes plantarán preguntas y responderá a situaciones.

El curriculum educativo debe proporcionar que los estudiantes puedan encontrarle significado a lo aprendido, de manera que puedan establecer una relación entre el entorno, sus necesidades, experiencias y los conocimientos previos. Para desarrollar práctica educativas auténticas, debemos recordar que no es en función de programa de estudio, sino que los contenidos de aprendizaje estarán en función a las situaciones de los alumnos, buscar un cambio por la enseñanza de la historia implica indagar sobre metodologías que inviten a realizar cambios funcionales.



## **Investigación en relación al aprendizaje situado**

Una investigación educativa que nos muestra la importancia del contexto y la manera en que los estudiantes sitúen un aprendizaje significativo de la historia, es la investigación realizada por Raymundo Pérez Romero nombrado como: “identidad y aprendizaje situado en historia: la calle como enseñanza”.

En trabajo de investigación consistió en situar hechos históricos en relación a la vida cotidiana de los estudiantes para que de esta manera los alumnos logran formar su identidad local y nacional a través de los nombres de las calles de la ciudad de Tlaxcala, el propósito se basó en definir como la identidad de un lugar puede lograr afianzar los conocimientos a base de interés por conocer el pasado mediante el aprendizaje situado.

Este trabajo parte de la problemática que presentan los docentes tradicionalistas y los alumnos los cuales comentan que no se identifican por la asignatura de historia, donde persiste un gran conflicto ya que no se relaciona la enseñanza histórica nacional ni estatal con la realidad.

Esta investigación tuvo una metodología mixta donde el estudio fue de tipo cualitativo y cuantitativo, con un enfoque descriptivo explicativo, con la finalidad de poder describir la problemática que consiste descubrir la manera en que se le puede dar utilidad a los conocimientos presentados en las aulas con relación a la realidad, para este trabajo se realizó una encuesta que tenía el objetivo de obtener una cuantificación de saberes sobre su entidad adicional, para ello se utilizó una entrevista que se basó en la relación de los saberes y su funcionalidad de la ciudad respecto a la historia y la nomenclatura de las calles.

El estudio se aplicó a alumnos de secundaria y el bachillerato, donde se realizaron 142 cuestionarios, es importante mencionar que también se realizó una entrevista a cinco docentes de secundaria y cinco de bachillerato, esta investigación tuvo lugar el día 10 y 11 de abril del 2018. A partir de las entrevistas y encuestas realizadas se pudo determinar de manera positiva que la identidad de los alumnos, el nombre de las calles y la historia, logran fortalecer los conocimientos ya que a partir de la nomenclatura de

las calles, las y los alumnos pueden identificar fechas, lugares, sucesos, leyendas, personajes etc. Los alumnos toman como referencias estas categorías y pueden relacionar los eventos históricos, logrando que este aprendizaje pueda ser utilizado no solo en el salón de clases sino también en su entorno, además de poder conocer sobre temas que posiblemente gente de su edad desconoce, posibilitando que a su vez los estudiantes puedan hablar de aquello que han aprendido y así motivar a los demás a seguir a conocer del tema.

Por lo tanto, los alumnos consolidan sus saberes y le dan significado a los contenidos logrando una apropiación a los aprendizajes visualizando a la ciudad como producto cultural, ideológico y cultural de representación socio-histórica, fomentando el sentido de pertenencia. En referencia a las y los docentes, se debe poner énfasis en utilizar estrategias con un enfoque de aprendizaje situado, logrando que los estudiantes sean los principales actores en el desarrollo de su aprendizaje, es decir darles protagonismo, de esta manera el estudiante podrá ejecutar su conocimientos obtenidos en su contexto.

Ahora bien, esta experiencia nos deja grandes enseñanzas, por mencionar alguna podemos reconocer que es vital realizar prácticas educativas enfocadas o en relación con el contexto de los estudiante, recordando que al ser seres sociales y activos están influenciados directamente por las situaciones y relaciones de la vida cotidiana, en este trabajo se logró que los estudiantes adquirieran aprendizajes significativos y que por lo tanto le dieran sentido a la asignatura de historia.

Para finalizar en este presente capítulo podemos valorar el aprendizaje situado, donde se le brinda al alumnado estrategias y herramientas para su aprendizaje, educando desde la realidad y para la vida, para que sean ellos los sujetos de cambio y transformación de la educación con el acompañamiento de las y los docente que serán los encargados de modificar y replantear los contenidos. Si desde el aula desarrollamos estrategias en función del pleno desarrollo del estudiante, lograremos formar estudiantes con pensamiento crítico y que sean conscientes de su propio aprendizaje dándoles la seguridad de que son capaces de resolver problemas.

## Los jóvenes de bachillerato

Como parte del ciclo de la vida estamos sujetos a vivir distintas etapas, las cuales conllevan cambios físicos, emocionales y sociales. Somos seres de cambios, dejamos de ser infantes, es decir llega el momento de despedirse de la infancia y los sujetos comienza la adolescencia. Esta etapa viene acompañada de grandes cambios que para poder entender a las y los jóvenes es necesario desglosar cada componente de esta etapa. Para ello revisaremos la siguiente cita:

Es el momento de vida en el que se empieza a establecer su identidad, y todo dependerá del modo de comportarse y actuar, además de todas aquellas proyecciones, expectativas y sueños que el individuo tenga para empezar a moldear para su vida futura (IMJ, 2017).

Los jóvenes durante su adolescencia, son aquellas personas que están viviendo una etapa de maduración, quienes pasan por un proceso determinante, donde muchas de las decisiones que tomen impactarán directamente en sus proyectos de vida y planes a futuro.

Pero ¿qué significar ser adolescente? pues bien, gran parte de la respuesta a esta pregunta la podemos encontrar en la siguiente cita en la cual el autor nos dice que Feixia (1999) “La adolescencia es como un segundo nacimiento, pues es entonces cuando surgen los rasgos humanos más elevados y completos. Las cualidades del cuerpo y de la mente que emergen son completamente nuevas” (p.15).

Esta adaptación no es fácil en esta sociedad, el tiempo que dura la adolescencia depende del contexto donde se desenvuelve, puede comenzar a los 10 y terminar después de los 20, pudiéramos decir que es una preparación para la vida adulta, por ello deberíamos observar este proceso desde dos perspectivas como son el plano “físico—biológico” y “el social –emocional”.

Son innumerables los procesos a los cuales las y los adolescentes deberán enfrentarse, por ello es necesario contar con un acompañamiento que vaya guiando esta etapa que puede llegar a ser muy confusa para varios.

#### Una mirada del joven desde el lado físico- biológico

Con el término de la infancia llega consigo la pubertad, donde se expresan notablemente cambios físicos, como por ejemplo: el crecimiento de estatura, la maduración de la voz, crecimiento del vello púbico, para los hombres llega su primera espermarquia y con las mujeres ocurre la menarquia. En los jóvenes para la autora Papalia identifica este periodo por dos etapas:

1) la andrenarquia: puede presentarse durante los 6 u 8 años y se refiere al proceso de crecimiento y maduración de los órganos internos.

2) la gonadarquia: En esta etapa se refiere al crecimiento de los órganos sexuales, tanto los hombres como las mujeres aumentan el tamaño de sus genitales, se producen mayores cantidades de estrógeno y andrógenos.

#### La perspectiva social-emocional

Los adolescentes piensan, habla, procesan y razonan la información de manera distinta a cuando estos eran niños, además pueden elaborar juicios morales, debido a que han llegado a lo que Piaget denomina como “operaciones formales” ahora tienen las herramientas para resolver problemas.

En este momento de la vida se empiezan a desprenderse de actitudes de la infancia además comienza a sentir nuevas emociones y sentimientos, comprenden y conocen su cuerpo dando pie al inicio de su sexualidad. Los cambios pueden ser perturbadores pues empiezan unos conflictos con ellos mismos y también con las personas de su alrededor.

Se cree erróneamente que el cerebro ha alcanzado el nivel de madurez, para gozar de salud física y mental, las y los jóvenes al estar en una etapa compleja pueden llegar a conducirse por situaciones que alteren y perjudiquen su desarrollo. Algunos de los

jóvenes empezaran a tomar sustancias nocivas para su salud, como por ejemplo: el consumo de alcohol, drogas, falta de higiene, mala alimentación, entre otros.

Todos estos factores mencionados afectan principalmente al desarrollo del cerebro que como ya mencionamos, este aún no ha terminado de desarrollarse por completo, por ello se recomienda que las y los adolescentes ejerciten su cerebro a través de actividades que le permitan ordenar sus pensamientos donde tengas espacios que puedan comunicar y expresar lo que sienten, además de fomentarles una vida sana alejada de las adicciones o situaciones que alteren su pleno desarrollo.

Debemos entender que se desprenden de una etapa de la vida para comenzar otra, esto implica que las y los jóvenes se enfrenten a situaciones de constantes complicaciones donde tendrán que adaptarse a nuevas responsabilidades y situaciones donde se ven inmersos por estatus sociales, además buscarán constantemente identificarse con un grupo que cumpla con características que los haga sentir pertenecientes a un lugar, donde conecten con formas de pensar, gustos musicales, vestimenta entre otras, para complementar esta idea el siguiente autor nos brinda una percepción de la juventud:

La juventud ha sido vista como una condición universal, una fase del desarrollo humano que se encontrarían en todas las sociedades y momentos históricos, Según esta perspectiva, la necesidad de un período de preparación entre la dependencia infantil y la plena inserción social, así como las crisis y conflictos que caracterizarían a este grupo de edad, estarían determinados por la naturaleza de la especie humana (Feixia, 1999, p.16).

Ser un joven adolescente es sinónimo de cambios la cual va acompañada de inestabilidad, de sentimientos y emociones que son vividas con gran pasión, en un momento podrán estar sintiendo una gran felicidad, eufórico, se enamoran y a su vez sentirse abrumado, confundido, triste y desorientado, realmente es una etapa muy complicada para el ser humano, además los sujetos comienzan a tener que ajustarse a estándares sociales tal como plantea el siguiente autor:

La adolescencia es un estadio diferenciado en el desarrollo de la personalidad, depende de cambios físicos en el estatus biosocial del niño. Como un resultado de estos cambios, que supone una discontinuidad con las condiciones de crecimiento biosocial anteriores, se requiere extensas reorganizaciones de la estructura de la personalidad (Devald, 1998, p.1013).

Al reconocer que esta etapa puede ser muy caótica se debe optar por brindar espacios donde las y los adolescentes se sienten en confianza, pero sobre todo validados, ya que muchas veces ni ellos mismos saben lo que les está pasando, viven tantas situaciones conflictivas de cambios físicos, sociales y emocionales que necesitan un lugar donde puedan recurrir ante los problemas que ellos enfrentan.

## **La educación**

En la vida académica de las y los adolescentes se enfrentarán a cambios académicos donde dependiendo del nivel en que se encuentren será la exigencia de las instituciones educativas, con respecto al bachillerato se vive una formación más rigurosa donde al tener una edad mayor y haber llegado a un nivel razonamiento diferente al que tenían de infantes se le asignan tareas y responsabilidades con mayor peso, la carga académica entre tareas, asignaturas, horario escolar y actividades aumenta.

Se deja atrás los espacios lúdicos, ahora estos serán remplazados por espacios deportivos además el sistema educativo tendrá que ofrecer talleres donde las y los adolescentes puedan insertarse según sus intereses, además tendrán que tener un acompañamiento profesional que oriente su proceso en las instancia educativa.

La educación tiene el deber de fomentar valores que sean llevados dentro y fuera de las instituciones educativas para que puedan tener una sana convivencia, por ello el curriculum académico tiene que estar de acuerdo a la edad de los sujetos, muchas de estas nuevas asignaturas estarán encaminada a la toma decisiones y el conocimiento de la sexualidad.

Muchos de los estudiantes continuarán con sus estudios y llegaran a la universidad pero otros asumirán nuevas responsabilidades y desertaran, esto se debe en gran medida a la falta de apoyos económicos pues muchas veces no se cuenta con los recursos suficientes o en algunos se convertirán en padres y madres. Por ello todos los profesores tienen una gran responsabilidad a la hora de comunicarse con las y los adolescentes.

Es lamentable que la educación al ser un derecho, muchos de ellos no puedan llegar a las instituciones educativas a pesar de que las becas que son repartidas para personas con bajos recursos muy tristemente pocos acceden a ellas.

En esta siguiente cita nos plantea la importancia de las instituciones educativas para la formación del hombre donde no solo debe verse a las escuelas como bancos de conocimiento meramente formales sino también con saberes para la vida Unicef (2002) “Las escuelas, a través de la creación de un entorno en el que se persigan y refuercen constantemente la buena salud y la educación de calidad, puede ser un vehículo para llegar a un sinnúmero de jóvenes. Pueden promover el ejercicio físico” (p.11).

Durante cada etapa de la vida se llevan asignaturas de acuerdo al nivel de desarrollo en el que las y los sujetos se encuentren, tal es el caso de los jóvenes de bachillerato que el promedio se encuentran dentro de los 15 a los 18 años donde si bien es necesario asignaturas enfocadas a la cultura y el conocimientos social y cultural, también les será necesario materias para la toma de decisiones.

Reconociendo el valor formativo de la educación institucional para las y los jóvenes se requiere que sean ellos los que puedan cambiar su perspectiva del mundo que los rodea, además de poder aprender valores y normas que en algún futuro puedan utilizar ya sea para su vida profesional o para la sana convivencia social.

La asignatura de historia trae consigo antecedentes que marcaron el rumbo del país a partir de la toma de decisiones. Las y los jóvenes de bachillerato tendrán recursos socio histórico que los incite a cuestionamientos críticos, donde reflexionen los procesos que han acontecidos a su país y que por lo tanto han marcado parte de su contexto.

Cabe recalcar que los procesos formativos no se quedan solo en la institución educativa sino también en la familia, los amigos y todas las personas que conformen la vida diaria de los sujetos.

Como pudimos notar en este apartado, el ser humano en general es muy complejo debido a que está lleno de cambios físicos, mentales, emocionales, entre otros, tal es el caso de la adolescencia que está condicionada al contexto donde esta se desarrolle debido a las prácticas sociales y culturales se ven inmersas en este proceso,



No debemos pensar que el ser adolescente será difícil para todos, en algunos casos podrán sobrellevar este proceso con el buen acompañamiento de las personas que lo orienten. Reconocer a las y los adolescentes, validarlos, y brindarle la oportunidad de ser ellos los propios constructores de su aprendizaje académico como para la vida, fomentarán un sentimiento de libertad en las y los jóvenes haciéndoles sentir importantes y sobretodo escuchados.

A continuación el siguiente apartado se pretende dar un panorama sobre el estudio de la historia a lo largo de la vida y como ha cambiado la perspectiva tradicionalista hasta llegar a una historia con pensamiento crítico capaz de desmentir los sucesos históricos que durante toda la vida nos han enseñado.

## La historia a través del tiempo

La historia de bronce

Al hablar y estudiar de historia hemos escuchado de distintos personajes que cambiar el rumbo del país, a estas personas solemos enaltecerlas y pensar que tienen talentos y características que pocos pueden alcanzar, es decir, que son vistos como "héroes". Una de las características de la historia de bronce es enaltecer los valores nacionales, para continuar con este análisis agrego la siguiente cita:

Sus características son bien conocidas: recoge los acontecimientos que suelen celebrarse en fiestas patrias, en el culto religioso, y en el seno de instituciones; se ocupa de hombres de estatura extraordinaria (gobernantes, santos, sabios y caudillos); presenta los hechos desligados de causas, como simples monumentos dignos de imitación. "Durante muchos siglos la costumbre fue ésta: aleccionar al hombre con historias." (González, 1998, p.64-65).

La historia de bronce busca que las y los ciudadanos tengan un un sentimiento patriótico, sin embargo, dicha historia suele omitir ciertos acontecimientos donde se le da el reconocimientos a unos cuantos, mientras que otros personajes que influyeron en las decisiones del país quedan en el olvido. El fin de contar este tipo de historia lo podemos constatar en la siguiente cita:

En las escuelas fue la fiel y segura acompañante del civismo. Se usa como una especie de predicación moral, y para promover el espíritu patriótico de los mexicanos. Guillermo Prieto asegura que sus Lecciones de historia patria fueron escritas para "exaltar el sentimiento de amor a México. Recordar heroicidades pasadas serviría para fortalecer las defensas del cuerpo nacional (González, 1998, p.65).

Por lo tanto, este tipo de historia suele dejar muchos datos importantes, está cargada de juicios de valor y es enseñada con el objetivo de mantener el orden de una sociedad cargada de normas y valores, con el fin de que exista unión y patriotismo entre los ciudadanos.

#### La historia positivista

Consiste en buscar fechas lugares donde solo les importa conocer los datos comprobables, acomodando la narración histórica en prosa, pasan tal cual lo que dicen las fuentes históricas sin cuestionamientos ni interpretaciones. Ferrari (1973) dice lo siguiente: "La corriente positivista acentuó excesivamente el papel de las experiencias, al sostener que el científico ha de desterrar todas sus preconcepciones y atenerse únicamente a los hechos" (p.100).

El historiador hace una historia descriptiva, interesada en las bibliografías de los héroes patrios y de acontecimientos políticos y sociales, no fomenta la crítica y la reduce a una recopilación de hechos. En este tipo de historia no se realiza una crítica, es decir carece de credibilidad.

La autora Ferrari afirma que:

El historiador positivista, debía enfrentarse con una nueva manera de estudiar los hechos pasados, no interesaba el hecho histórico en cuanto tal, sino abstraer lo general de esas individualidades para obtener lo "típico"(...) El historiador debía valerse continuamente de las "nuevas ciencias" para encarar objetivamente los hechos. Pues, era condición primordial de positivismo considerar los hechos independientes del cognoscente; el historiador no debía pronunciar juicios sobre los hechos, sólo tenía que decir lo que eran (Ferrari, 1973, p.99).

Debemos entender que no existe una verdad absoluta y que la historia nunca va a ser contada como realmente paso, de nada sirve memorizar sin cuestionar, siempre debe optarse por permitir analizar e interpretar todo aquello que nos dicen.

### Escuela de los Annales

Es una corriente historiográfica, surge en Francia y fue fundada por Lucien Febvre y Marc Bloch en 1929, a raíz de la publicación de la revista Annales de historia económica y social. Dicha corriente tiene como antecedente la primera guerra mundial y la crisis del 29.

La escuela de Annales, se caracteriza por haber desarrollado una historia en la que se incorporan otras ciencias sociales tales como: la geografía, economía, psicología social y antropología, rompiendo el esquema de especialización que había antes. Dicha escuela está marcada por cuatro generaciones.

Primera generación (1929-1956): Fundada por Lucien Febvre y Marc Bloch realizaron una revista que titularon: Annales d'histoire économique et sociale, dicha revista buscaba romper con esquemas que limitaban el estudio de la historia, por ello, es que los fundadores notaron que era necesario integrar otras disciplinas que fortalecieran el análisis de manera que se pueda estudiar a la sociedad desde distintas áreas, es decir se necesitaba un intercambio intelectual. De acuerdo con Pomian menciona lo siguiente:

El comité de redacción incluía no sólo a historiadores de historia antigua y moderna sino también a un geógrafo (Albert Demangeon), a un sociólogo (Maurice Halbwachs), a un economista (Charles Rist) y a un especialista de ciencia política (André Siegfried, un ex alumno de Vidal de la Blache) (Pomian como se citó en Burker,1999,p.30).

Dicha corriente desea cambiar los fundamentos de la escuela positivista, más allá de estudiar y escribir sobre los hechos históricos, está interesada en el hombre y la sociedad. Para complementar esta idea agrego la siguiente cita:

La historia de estos primeros Annales es global, en primer lugar, por las dimensiones del objeto de estudio que abarca. Es decir, por incluir dentro de su territorio de análisis al inmenso conjunto de todo aquello que ha sido transformado, resinificado, producido o concebido por los hombres, desde la más lejana y originaria "prehistoria" hasta el más inmediato y actual presente (Aguirre,2006, p.63).

#### Características del método historiográfico

El método comparativo: consistía en comparar sociedades en distintos tiempos con el objetivo de encontrar semejanzas y diferencias que permitieran ampliar el conocimiento de la sociedad.

El uso del método regresivo: construir la historia del presente hacia atrás, partiendo de lo conocido a lo desconocido.

Segunda generación (1956-1968): Su representante es Fernand Braudel escribe su obra llamada: El Mediterráneo, publicada en 1949, centra su atención es estructuras sociales y geográficas como base del desarrollo de la historia, empleando las palabras de Burker: "El verdadero objeto de estudio es esta historia "del hombre en su relación con el ambiente", una especie de geografía histórica o, como Braudel prefiere llamarla, una "geohistoria" (p.42).

Se desarrolla una historia "globalizante" lo cual tiene como objetivo estudiar los acontecimientos que ha vivido la sociedad en los distintos períodos históricos, para entender esto agrego la siguiente cita:

Historia global que nos dice que todo lo humano y todo lo que a eso humano se conecta es objeto pertinente y posible del análisis histórico, y ello en cualquier época en que hubiera acontecido. Lo cual, sin embargo, no significa que todo eso humano sea igualmente relevante ni igualmente explicativo de los grandes procesos evolutivos de las sociedades y de los hombres (Aguirre, 2006, p.63).

Braudel divide el tiempo histórico en tres niveles los cuales son:

- Tiempo largo: se analizan por qué de los hechos históricos, se estudian los acontecimientos y la raíz de ellos
- Tiempo medio: son las estructuras sociales, económicas, políticas y religiosas que determinan a toda una época
- Tiempo corto: hace referencia a los acontecimientos acelerados

Tercera generación (1969 -1989):

Surge la “nueva historia” su enfoque es cuantitativa, donde se tocan temas antropológicos como: muerte, matrimonio, mujer, trabajo, familia, religión, cultura, entre otros. Uno de los representantes es Le Goff. Una característica de esta generación es que permite la presencia de las mujeres a la revista por mencionar algunas tenemos a Rette Farge y Mona Ozuf

En esta etapa se desarrolla el término “Historia de mentalidades” la cual estudia y analiza al ser humano desde distintas áreas como: las emociones, su interacción social, costumbres, normas y valores, etc.

Algunos de los logros de esta generación son los siguientes:

se consiguió dar una gran divulgación a los libros de Historia, además de provocar que dicha disciplina estuviera presente en los medios de comunicación, concretamente en la Radio y en la Televisión, algo que fue posible gracias al

empleo de un lenguaje más claro y sencillo, es decir, emplearon una forma de expresarse más accesible a todos los públicos(Cuesta, 2018, p. 16) .

#### Cuarta generación (1989 hasta la actualidad)

Surge en contexto de la caída del muro de Berlín, tiene como representante Roger Chartier se deja de lado el estudio de las mentalidades, se retoman ideas de la primera y la segunda generación en temas como: la historia global y el apoyo de otras ciencias para la construcción de la historia.

Delgado (como se citó en Cuestas, 2018) afirma las siguientes características “mayor énfasis e interés por la historia cultural; metodología basada en la historia-problema, el método comparativo y la historia interpretativa” (p.17)

Durante este recorrido histórico se observa como la construcción de la historia ha tenido cambios muy significativos, las etapas mencionadas muestran el esfuerzo que se ha tenido por renovar la manera en que contamos y hacemos la historia. El abandono de las ideas tradicionalistas, fomentaron la construcción de la historia a través del apoyo de distintas disciplinas que en algún momento era impensable que posibilitara el estudio de los hechos históricos.

## **La enseñanza de la historia: retos y dificultades**

Como bien sabemos la acción de enseñar implica el proceso de transferir y construir conocimiento, donde los docentes como las y los alumnos, forman parte de esta actividad. Las instituciones educativas en nuestro país, suelen ser tan diferentes, podemos encontrar escuelas rurales y urbanas, donde están sujetas a los sistemas escolarizados o abiertos, donde la Secretaría de Educación Pública organiza los contenidos de una manera tan homogénea que se olvida tanto de las necesidades institucionales como las de los alumnos.

Durante los proceso de enseñanza ocurren muchos factores que intervienen en este proceso. Las y los jóvenes de bachillerato, se enfrentan a un número grande de asignaturas, esto conllevan a que en algunos casos le resten importancia a ciertas materias por considerarlas de menos importancia. En el caso de la enseñanza de historia ocurre que cuenta con un contenido de temas extensos donde las y los estudiantes pueden llegar a sentirse agobiados por la saturación de información, Sebastián Plá menciona lo siguiente:

Escribir en las clases de historia de bachillerato es una práctica cotidiana. Se hace para copiar unidades del libro de texto, responder exámenes de preguntas abiertas, tomar apuntes, entregar un reporte de lectura, una tarea de investigación y el siempre indefinido trabajo formal [...] En ocasiones, los docentes simplemente verifican la producción escrita por parte del alumno para sumar el trabajo a la libreta de calificaciones, pero en otras, los maestros leen a conciencia, tratando de identificar el uso correcto de los contenidos históricos, la ortografía o la presentación del trabajo o el escrito (Plá,2012, p.265).



Se trata de que los jóvenes puedan comprender los procesos históricos que han marcado el rumbo del país, pero muchas veces se cae en el error de solo intentar que los estudiantes puedan memorizar la mayor información posible, el siguiente autor menciona algunas problemáticas a la enseñanza de la historia de México en el bachillerato Plá (2012) “Sin embargo, la práctica demuestra que la transposición didáctica no sucede. La copia del libro de texto, la producción del indefinido trabajo formal y las respuestas a preguntas abiertas en un examen se alejan bastante del texto histórico profesional” (p.267).

Al pasar de los años muchas cosas cambian, pero resulta curioso ver que pese a todos los cambios sociales, políticos y culturales, la impartición de la educación sigue siendo la misma, donde el alumno es visto como un receptor y los docentes como un emisor considerándolo como el poseedor del conocimiento.

Los jóvenes de ahora son tan distintos a los de hace 20 años, por lo tanto sería interesante hacernos las siguientes preguntas:

- si el contexto cambia, ¿Por qué la enseñanza no?
- ¿Quiénes son los estudiantes con los que se trabaja en las aulas?
- ¿Qué es lo que ven?
- ¿Qué es lo que piensan?

Se debe reconocer que ellos ya forman parte de lo que en algún futuro marcará la historia, valorando su lugar en la sociedad, ya que ellos son sujetos importantes para el desarrollo del país y serán recordados por las cosas que vivieron en el pasado. De eso se trata la enseñanza de la historia, de recordar que no todos los hechos históricos los encontramos en libros o museo, que la historia la hacen todos los seres sociales. Es impactante que las estrategias sigan siendo las mismas, donde los resúmenes, mapas y exposiciones son las estrategias que más se utilizan, principalmente durante la enseñanza de la historia, donde las líneas de tiempo y los exámenes largos con lecturas tediosas son los recursos mayormente utilizados, Huerta dice lo siguiente:

Son estas prácticas, basadas en la creencia de que la enseñanza de la historia se limita fundamentalmente a la transmisión verbal de los contenidos y a contestar cuestionarios, las que no despiertan interés sino el rechazo de los alumnos y genera un aprendizaje mecánico y repetitivo que se refleja en un bajo rendimiento en las pruebas de evaluación diferentes a las aplicadas por el profesor durante el año escolar aunque la calificación que finalmente aparece en la boleta sea aprobatoria [...] La fuente principal del conocimiento del profesor es el libro de texto (Huerta, 2005, p.37).

No se demerita a la memorización, más bien se reconoce su valor; pero también en ella debe ocurrir un proceso reflexivo que invite a generar aprendizajes significativos, por lo tanto me parece pertinente la siguiente cita:

La didáctica de la Historia contribuye con nuevas dimensiones de la enseñanza, no sólo dentro del aula, sino con actividades dirigidas y encaminadas al conocimiento, aun fuera de la escuela, como sería la visita a un museo, ir al cine, ver un programa de televisión, teniendo una específica propuesta didáctica. Se requiere que el alumno comprenda que puede acercarse al pasado, pensar en cómo fue y por qué, comprenderlo de muchas maneras y no inevitablemente con un cúmulo de información, de datos y fechas que no se involucran aparentemente con él (Cirett.2012, p.31).

Frida Díaz Barriga en su investigación titulada “una aportación a la didáctica de la historia. La enseñanza-aprendizaje de habilidades cognitivas en el bachillerato” destaca los conocimientos particulares a los que es deseable llegar durante la enseñanza de la historia dentro de las aulas educativas, de modo que se fortalezca el pensamiento crítico y reflexivo de las y los alumnos de bachillerato:

- La comprensión de los fenómenos sociales e individuales de esta manera conocerán y entenderán a la sociedad y su papel en ella

- La reconstrucción de conocimiento del lugar donde pertenecen
- Entender los cambios sociales identificando el pasado y el presente
- Utilización y adquisidor de conceptos históricos para entender la historia
- Adquisición de valores intelectuales y sociales
- Valoración y respeto al patrimonio histórico demostrando sensibilidad ética de dicho patrimonio

Partiendo de esta idea, nos encontramos que el contenido de las asignaturas suele ser extenso. La enseñanza de la historia encuentra grandes retos y dificultades la siguiente autora nos presenta una idea que ejemplifica esta idea:

La manera en que se lleva a cabo, principalmente en las aulas, sigue basándose en la reproducción de cursos tradicionales, teóricos, academicistas, centrados en la transmisión de conocimientos acabados. Pero en la actualidad, estos esquemas de enseñanza ya no resultan adecuados para las necesidades y expectativas de una sociedad ávida de obtener preparación que le permitan no sólo saber, sino también saber hacer, comprender lo que aprende y aplicarlo en la en la interpretación de la realidad que le circunda (Llanes, 2012, p.7 ).

Al ser vista y diseñada como una asignatura que en su totalidad es teórica, provoca cierta monotonía y aburrimiento, suelen ser tantos los contenidos que deben ser revisados que muchas veces se cae en el error de querer “correr” con tal de terminar lo que marcan los programas escolares. Recupero a Frida Díaz Barriga donde afirma que:

los estudiantes tienden a considerar que las matemáticas y las ciencias son más útiles que la historia. En algunos casos, la asignatura de historia está entre las favoritas, mientras que en otros es de las menos preferidas; en un caso se encuentra que el interés y gusto por la historia decrece con la edad (esto puede ser debido a los efectos del tipo de instrucción recibida), y finalmente, los

estudiantes tienen dificultades para explicar por qué están aprendiendo esta materia y para qué les podría servir fuera de la escuela (F. Díaz, 1998, p.47).

Los temas revisados durante las sesiones, están determinadas por ciertos tiempos y muchas veces no se alcanza a revisar cada uno de ellos, por ello es que los docentes deben exponer los temas de una manera simple y sin profundidad, limitando los procesos reflexivos de las y los jóvenes estudiantes.

Además durante la enseñanza de la historia se utilizan términos y conceptos que para los estudiantes suelen ser complejos siendo este un obstáculo para la comprensión del tema, ya que son palabra de uso técnico.

Algunos de los problemas que detectamos -y sufrimos- durante nuestra experiencia docente en el bachillerato, que dicen es “la etapa caracterizada por la adolescencia, la consolidación del pensamiento abstracto y por la transición hacia formas más maduras y propias de la edad adulta (Lamonedá, 1998 p.101).

Desde mi experiencia las clases de historia solían ser muy tediosas, inclusive caían en el aburrimiento, las actividades que se utilizaban eran siempre las mismas: líneas del tiempo, mapas conceptuales buscar bibliografías, exposiciones, resúmenes, etc. Las clases eran muy pesadas y parecían interminables, muchas veces los profesores tenían una voz muy suave y eso hacía que la clase se hiciera aún más pesadas.

Para poder sustentar este apartado realicé una pequeña entrevista donde pudieran comentar su experiencia en las clases de historia a lo largo de su vida académica, por lo cual rescato la siguiente información:

Martha: Argumenta que a ella no le gusta las clases de historia, debido a que muchas veces era de las materias que menos atención se le presta, inclusive materias como matemáticas y español solían ser más importantes tanto como profesores como para los alumnos, las actividades eran las mismas: resúmenes, exposiciones, líneas del tiempo, etc. Ella comenta que hubiera sido muy bueno encontrarse con profesores que se interesaran por cambiar las actividades con las que se manejaban los temas de

historia, quizás así hubiera sido para ella más interesante aprender de Historia de México.

Antonio: Desde la primaria hasta la universidad poco a cambiando su perspectiva sobre la asignatura de Historia, nunca le ha gustado inclusive a la hora de elegir carrera preferí mil veces una carrera que fuera dinámica lejos de las ciencias sociales, para Antonio, le era sumamente pesado hacer lecturas extensas y memorizar hechos y fechas, inclusive le eran muy pesados los exámenes debido a que se sentía saturado de información por lo tanto nunca le gusto la asignatura de Historia,

En este apartado se pudo identificar algunos de los problemas que enfrenta la enseñanza de la Historia de México, es necesario que se renueven las estrategias con el fin de que se generen aprendizajes significativos, dándoles la oportunidad de reflexionar, cuestionar y analizar los procesos históricos de su país.

## La historia

Para poder abordar este tema es necesario plantearnos la siguiente pregunta ¿a qué llamamos historia? Bien, resolviendo este cuestionamiento partiré por plantear la siguiente idea, la historia está construida por múltiples dimensiones que constituyen al hombre. El siguiente autor nos da su definición de historia:

La Historia puede ser definida como una ciencia humana y social singular, con una metodología de investigación contrastada, unos conceptos teóricos de partida y un lenguaje interpretativo propio; una ciencia al servicio de cada generación como estudio de las experiencias pasadas, de las esperanzas presentes y las expectativas, que en el presente artículo, subraya ante las exigencias de cada “nuevo tiempo histórico” (Riquelme, 2010. p.24)

Cuando hablamos de historia nos ponemos a pensar en un sinfín de fechas, desde el punto de vista de Fernández (2010) “busca en el pasado los testimonios de los hechos que han influido en la evolución cultural de la Humanidad (desde el plano local al general, del individual al colectivo)” (p.30).

Es importante conocer cronológicamente los hechos y suceso que marcan el rumbo de un país, pero no debemos encasillarnos con esa idea, debido a que al estudiar la historia pensamos en personajes perfectos e idealizados pero es necesario replantearnos este pensamiento, debido a que la historia está hecha por sujetos comunes a nosotros, por lo tanto, se entremezclan factores sociales y emocionales. De acuerdo con Salazar (2001) “la verdadera historia se interesa por el hombre en su totalidad, por su cuerpo, su sensibilidad, su mentalidad; no solo por sus ideas y sus actos, que son manifiestamente más evidentes (participación en batallas, acciones de gobierno, etcétera.)” (p.17).

Lejos de entender la historia como la recolección de información debe comprender al hombre en sociedad, ya que será a través de ella donde las y los ciudadanos desarrolle su identidad, reconociendo los sucesos que han sido relevantes para el país, además la historia desarrolla y resguarda todo el conocimiento donde se asimilan

los avances sociales y científicos de la sociedad. Para las y los ciudadanos se trata de tener una memoria y consciencia historia por lo tanto aprender de esta asignatura nos ayuda a conocer el pasado logrando comprender el presente y poder tener una visión del futuro. Muchas de las instituciones educativas no son cuestionadas y damos por hecho todo lo que nos dicen en las aulas.

A lo largo de la vida nos han dicho que la historia es una “maestra de vida” dando por sentado que la historia es una educación moralista que ilustra la vida con hazañas heroicas y por ende son un ejemplo a seguir, desde mi punto de vista esto es un error porque la historia busca encontrarle sentido a nuestro presente y entender los aspectos políticos, sociales y culturales de nuestro país. Si la historia sirviera para aprender de los errores del pasado, ¿por qué siguen existiendo guerras?.

Además existen distintas interpretaciones de su estudio un ejemplo de esto es el siguiente: en México atravesamos una pandemia que hizo que el mundo se paralizara, muchos se quedaron sin trabajo y todas las escuelas a nivel mundial cerraron haciendo que el trabajo como la escuela fuera desde casa, pero mi manera de ver y vivir la pandemia es completamente distinta a la de mis vecinos o incluso a la persona que está leyendo esto. Por ello debemos entender que el estudio de la historia no debe ser vista desde una sola fuente sino desde el complemento de distintas personas que sumen a la interpretación y aportación de un evento. Pero esto no tiene nada que ver con aprender del pasado para no cometer los mismos errores de presente, continuando con el ejemplo podemos entender como este suceso trajo consigo avances científicos y cambios políticos, sociales y culturales del país.

## **El docente**

La formación del profesorado es sumamente relevante, el cual debe poseer herramientas que posibiliten su labor como: estrategias, metodologías, contenidos, materiales que fortalezcan su trabajo, etc. Partiendo de esta idea, estamos afirmando que se requieren de preparación para poder impartir clases, La siguiente cita habla sobre las exigencias del docente que imparte la asignatura de historia:

La formación del historiador dedicado a la enseñanza de la Historia exige configurar un perfil específico con un acervo de conocimientos en el contexto histórico y en el contenido pedagógico para llevar a cabo el proceso de aprendizaje en sus alumnos (Cirett.2012, p.31).

El autor Vincent Llàcer Pérez en su investigación “La enseñanza de la historia desde la perspectiva del profesorado de bachillerato” realiza entrevista a distintos docentes que imparten la clase de historia por lo tanto me parece pertinente recuperar las respuestas de las y los profesores entrevistados.

Los profesores 1, 2 y 3, los más viejos, quizás sean los más críticos. El primero señala, contundente, que la preparación académica e historiográfica que le dio la universidad fue ninguna. El resultado de todo ello fue la concesión de un título y nada más.

El segundo, aunque reconoce que el nivel de conocimientos históricos impartidos era medio, cuando se refiere a su formación historiográfica dice que la facultad no le dio ninguna “fue fuera, en los libros”. La tercera, más sucinta, asevera: “No ha habido buena formación inicial”.

El profesor 4, un poco más joven, reconoce que en los dos últimos años de carrera predominaba buen profesorado, pero que en los primeros años “...la formación fue insuficiente. Fueron años especiales, era la época de la transición. Durante el primer año los alumnos estuvimos más de tres meses en huelga,



durante el segundo año se produjo una larga huelga de los PNNs, el tercer año empezó la situación a normalizarse (Llàcer, 2007 p.57).

Muchos de los errores de la educación recae en la situación de poner a profesionales que no tienen algún título que acredite que son especialistas en educación; ahora cualquiera con una licenciatura puede acceder a una plaza docente y no es que se tache a este tipo de profesionales como “inhabilitados” para realizar este trabajo, pero si es necesario contar con estudios que le permitan tener mejor desarrollo en el ámbito educativo, además, muchas de las veces se asigna la materia de Historia de México a docentes que tienen poco o nulo conocimientos de la materia.

Retomando a Vincent Llàcer Pérez señala opiniones de los profesores donde se cuestiona las actitudes de las y los alumnos al enfrentarse a estas clases donde los docentes entrevistados dan las siguientes opiniones:

El profesor 2 lo expresa nítidamente: “No se pueden hacer buenos debates historiográficos con los alumnos pues tienen escasos conocimientos sobre la materia, pero interesa que haya diversas posiciones”.

La profesora 5 traslada esta opinión incluso a los debates en torno a los problemas del presente: “No vale la pena realizar debates en clase. Cuando surgen en 2º de Bachillerato les falta conocimientos y no tienen argumentos. Tienen ideas vagas, no se explica ni se argumenta y no se hacen buenos debates. Cada uno dice lo que piensa y ya está”.

El profesor 4, por su parte, reconoce que hace mucho tiempo que no prepara ni se preocupa por los debates en clase “no hay tiempo material, si hubiera más horas podrías preparar el debate”, nos dice

Sin embargo, el profesor 3 explica la razón de ese escaso nivel de conocimientos historiográficos del alumnado: “los alumnos no entienden de historiografía porque no les explicamos cómo se hace la historia. Les damos hechos. Además no podemos hacerlo

porque vamos agobiados por la prueba de selectividad. A pesar de que la prueba si que quiere que lo vean, pero no se enseña cómo se fabrica la historia” (Llàcer, 2007 p.60).

El rol del docente para muchos, es visto como la siguiente autora nos presenta, Salazar (2001) “el profesor enseñante de la historia se concreta a transmitir conocimientos- fechas, nombres y en el mejor de los casos procesos históricos que el alumno tiene que “aprender” (p.12).

Es necesaria una constante actualización que posibilite ir rompiendo con esta visión tradicionalista con la que se mira la enseñanza de la historia, donde el papel del docente sea crear nuevos ambientes de aprendizajes, optar por una educación histórica que parta de todos los contextos socioculturales en los que se desarrolla el proceso educativo, donde el contenido esté vinculado al contexto de pertenencia.

## **La mirada de las y los estudiantes**

Las y los jóvenes comúnmente conocen poco sobre la historia de su país al llenarlos de fechas y lugares estos suelen verse saturados de tanta información, además, a esto se le suma un gran problema que no solo los jóvenes no tienen un hábito por la lectura, logrando que las y los estudiantes se sientan aburridos, tal y como lo expresa la siguiente cita:

El aburrimiento, en fin, deriva de otro de los rasgos con el que los alumnos suelen calificar a la enseñanza de la Historia: su carácter repetitivo. No se trata ahora de la repetición de los apuntes de clase o de las páginas del libro como recurso que facilita la memorización, sino del hecho de que buena parte de los temas que configuran el contenido de la asignatura, son los mismos un año tras otro (Merchán, 2007 p.44).

Cada alumno es diferente, por lo tanto habrá quienes disfruten de esta asignatura, pero también existirá estudiantes que no les sea de su agrado, mucho de esto tiene que ver con las metodologías que son utilizadas en las aulas académicas y el currículo que manifiesten las instituciones escolares, por lo tanto me es pertinente mencionar la siguiente cita:

No se trata ahora de la repetición de los apuntes de clase o de las páginas del libro como recurso que facilita la memorización, sino del hecho de que buena parte de los temas que configuran el contenido de la asignatura, son los mismos un año tras otro (Merchán, 2007 p.44).

Para reforzar esta idea se retomó algunas de las respuestas obtenidas por el autor “Javier Merchán Iglesias” en su trabajo titulado “El papel de los alumnos en la clase de historia como agentes de la práctica de la enseñanza” donde los alumnos dan su perspectiva sobre la historia.

- Alumno 1.- Es que la Historia es aburrida de por sí y ella [la profesora] la hace más aburrida todavía.

- Alumno 2.- La Historia es la asignatura más aburrida, bueno, Ética también. Allí no habla nadie.

Pregunta: ¿Los temas son aburridos?

- Alumno 1.- Los temas casi todos los años son los mismos, aunque le añadan algo más. La edad media... entonces es muy aburrido. Si no te enteras de nada, te haces un lío.
- Alumno 2.- Los temas son aburridos.
- Alumno 3.- Podía hacer por lo menos excursiones.
- Alumno 4.- O poner una película.

De igual manera podemos encontrar estudiantes que estén interesados en mantener un buen promedio, por lo tanto, se enfocan en mantener buenas calificaciones sin importarles si comprenden o no la asignatura, es decir solo se interesan en sus resultados académicos y no en el conocimiento, Merchán menciona:

el objetivo que conduce a los estudiantes a las aulas y el que cataliza su relación con el conocimiento que en ellas se imparte, es la obtención de una recompensa, en forma de títulos escolares con valor social[...]Por una parte tendríamos aquellas actuaciones que se rigen por un planteamiento mercantil en el que la obtención de calificaciones positivas sería se principal objetivo (Merchán, 2007 p.45).

Por si fuera poco, al estar en el bachillerato los jóvenes se deben enfrentar a una decisión muy fuerte en su vida, donde algunos optaran por estudiar una carrera fuera de las ciencias sociales, de modo que pueden expresarse con palabras como: “me dedicaré a la ingeniería por lo tanto de nada me sirve conocer sobre hechos que pasaron hace mucho tiempo”, otros manifiestan que de nada les sirve entender la historia si no continuaran sus estudios y “para vender o dedicarse a otro oficio no necesitan saber de esta asignatura”.

Como se ha analizado este subtema se comprende que en el proceso de la enseñanza de la historia se configuran elementos que interfieren en el valor significativo de la asignatura, para algunos será irrelevante en sus vidas y en otros casos será de utilidad todo estará en función de la vida que elijan las y los estudiantes.

Pero debemos hacer entender a las y los jóvenes que lejos de buscar una utilidad académica o laborar a la historia, deben enfocarse que su estudio les proporciona identidad y cultura nacional, pero lamentablemente el sistema académico solo se enfoca en obtener resultados y cualificarlos, dejando de lado su volar real.

## **Capítulo dos: El juego ambiente para el aprendizaje a lo largo de la vida**

### **El juego una actividad primordial**

El juego es un derecho y una necesidad universal de todas y todos, desde el nacimiento, es fundamental para el desarrollo físico, cognoscitivo y social, de modo que es necesario reconocer el juego como un medio para descubrir el mundo que nos rodea, por lo tanto, es necesario dejar a las y los niños desde su primer infancia que exploren, conozcan, dominen sus movimientos, comuniquen, y pongan en práctica sus habilidades y destrezas a través de distintas actividades lúdicas.

Desde que nacemos somos seres activos, el juego representa una actividad espontánea, donde se entrelazan relaciones de cariño con las personas que interactuamos, fortaleciendo un vínculo afectivo durante las primeras etapas de la vida. Dicho lo anterior, será necesario brindarle materiales que estimulen sus capacidades sensoriales y de desarrollo motor con objetos sonoros, coloridos, donde pueda experimentar texturas, también a través del gusto y el tacto, conocer sabores que permitan interactuar con el mundo, Unicef (2018) afirma que "el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta" (p.6).

Una de las principales necesidades que tendrán los niños, será el jugar ya que se promueve el desarrollo emocional, físico y mental, dicho lo anterior, se debe considerar al juego como estrategia para la enseñanza y el aprendizaje, por lo que es necesario reconocer su valor formativo. Prosiguiendo con nuestro análisis, podemos encontrar que la actividad lúdica beneficia y fortalece el aprendizaje favoreciendo el incremento de sus capacidades creativas, motoras, emocionales, sociales, intelectuales y de lenguaje.

Cada etapa de la vida resulta significativa de modo que se tendrán que recurrir a ciertos elementos que correspondan a cada edad, es decir, desde los primeros años de vida, los niños tendrán que recibir juegos orientados al establecimiento de vínculos afectivos como ya mencionamos anteriormente, mientras que en la edad de 3 a 5 años los niños tendrán que adquirir competencias cognitivas que favorezcan el lenguaje y fortalezcan sus herramientas socioemocionales, lo que nos da a entender que la estimulación lúdica estará orientada a actividades como el canto, la exploración del mundo, por lo que es necesario brindar materiales que incrementen su imaginación y creatividad. Prosiguiendo con la etapa de la infancia, llegamos a destacar que durante la edad de 6 a 8 años los niños estarán inmersos en la educación primaria que dicho sea de paso implica una formalidad a la vida académica, aquí es donde se empieza a descuidar la importancia del juego en los procesos de aprendizaje.

Me parece relevante mencionar que durante esta etapa, los niños se encontraran con juegos tradicionales, los cuales será común que los realicen durante el receso, algunos de estos juegos son: avioncito o rayuela, stop, la gallinita ciega, escondidillas, atrapadas, canicas, la cuerda, las sillas musicales, etc.

Consideramos ahora las funciones que el juego posee, por mencionar algunas encontramos que el juego es un medio que estimula el proceso social y cultural, permitiendo entender el mundo, además facilita la adquisición de normas, reglas y valores, siendo un canal para la comunicación. Es por ello que es necesario impulsar espacios donde se promueva el respeto, donde las y los niños puedan tener un espacio acogedor y seguro que le permita disfrutar de su libertad brindando seguridad física y afectiva de modo que pueda sentir confianza.

Por tanto, es necesario brindar desde la primera infancia ambientes adecuados a su desarrollo, será a través del juego y la actividad autónoma que se afiancen los aprendizajes, logrando que estos sean significativos; donde la experiencia le permitirá la resolución de problemas, a partir de la manipulación de los objetos se desarrollará del pensamiento lógico y matemático. Para poder entender lo que hemos mencionado me parece pertinente exponer las ideas del siguiente autor.

El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, pruebas nuevas, conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones (Pellis, 2006 como se citó en Cardona y Hernández, 2016 p.11).

Solemos etiquetar al juego como aquella actividad exclusiva de la niñez, y reconocemos y valoramos sus beneficios, pero también habría que preguntarnos de que manera el juego puede impactar en las distintas etapas de la vida, como por ejemplo: los jóvenes y los adultos, reiterando que somos seres activos que necesitan de la recreación para el desarrollo físico y mental.

A si como los niños, los jóvenes necesitan de espacios que les permitan descargar sus energías de modo que ellos puedan disfrutar la actividad lúdica, comúnmente podremos encontrar que el juego estará inmerso en las actividades físicas que estos realicen.

Los jóvenes experimentan cambios drásticos tanto físicos como cognoscitivos llegando a un nivel que Piaget nombra como “operaciones formales” donde las y los jóvenes serán capaces de alcanzar un razonamiento más alto, además de enfrentarse a situaciones de confusión, ya que estarán en búsqueda de la identidad, por ello, se de optar en diseñar o proporcionar espacios de esparcimiento, donde el aprendizaje podrá reflejarse más en el área social, aprendiendo normas y pautas de comportamiento.

Llegando a este punto, por otro lado, el juego en esta etapa, fomenta el trabajo en equipo donde se vislumbran habilidades donde los estudiantes empezaran a tener la libertad de seleccionar actividades en función de sus intereses y aptitudes, logrando reforzar sus destrezas y habilidades motrices proporcionando autonomía.

Para ilustrar un poco de los beneficios del juego que se presenta durante esta etapa, partiremos por comentar que la actividad lúdica puede ser vista como un medio para diagnosticar a un grupo de alumnos, de modo que se puede conocer desde sus



interacciones y sus lazos sociales-afectivos, por otra parte, serán un recursos para descargar la tensión o la ansiedad que puedan estar manifestando las y los jóvenes durante esta etapa de su vida.

Como hemos observado los beneficios de la actividad lúdica son múltiples y en cada etapa se desarrollaran necesidades completamente distintas, partiendo de esto es necesario hablar un poco sobre cómo se manifiesta el juego en la edad adulta.

Parte del ciclo de la vida es llegar a ser adulto mayor, las personas se enfrentan a cambios significativos en su vida debido a que al ser de una edad madura, suelen presentarse cambios psicológicos, biológicos, sociales, emocionales y conductuales, se empieza a manifestar una menor capacidad para poder movilizarse, además, suelen optar por elegir actividades que generen pasividad en sus vidas, durante esta etapa, se exteriorizan enfermedades que deterioran su salud física y mental, provocando afectaciones el desarrollo cognoscitivo, adicional a ello, es importante mencionar que están expuesto a sufrir enfermedades mentales tales como la depresión y la ansiedad.

Si bien es cierto, el deterioro cognitivo y psicomotriz afecta el desarrollo de los adultos, pues obstaculiza sus actividades cotidianas, de no atender dichas situaciones provocara que estas se atenúen, de modo que es conveniente propiciar espacios y ambientes donde el adulto mayor pueda tener actividades que fomenten y fortalezcan sus habilidades sociales, cognitivas y motrices, además de sentirse acompañado con sus semejantes.

Las personas adultas suelen ser olvidadas debido a que se cree que estas han llegado a la última etapa de sus vidas y por lo tanto se desatiendes su necesidades afectivas y sociales, como lo he mencionado con anterioridad, somos seres activos desde que nacemos y a lo largo de nuestra vida por lo que es preocupante que esta etapa este tan aislada de espacios donde sean enfocados a la diversión y el esparcimiento, no debemos olvidar que durante toda nuestra vida estamos en constante aprendizaje y nunca dejamos de hacerlo, por ello hablare sobre de qué manera las ludotecas impactan en la vida del adulto mayor.

## **La importancia del juego para aprender en el ambiente escolar**

A lo largo de nuestra vida académica nos hemos encontrado con una educación tradicionalista que busca el silencio de los estudiantes además las instituciones educativas están llenas de reglas y autoritarismo que flagelan la libertad, la imaginación, la creatividad y el razonamiento de los estudiantes.

Si bien la idea por si sola resulta aterradora, resulta que muchas veces es o fue la realidad de muchos, buscar un cambio por la enseñanza resulta una idea compleja, se necesita de profesionales con el espíritu de cambio, con el compromiso de brindar ambientes que otorguen herramientas y habilidades a los jóvenes para que tengan la motivación y el interés por el conocimiento, desde el punto de vista del siguiente autor afirma que:

“El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia” (Torres, 2002, p.291).

Múltiples pedagogos y psicólogos preocupados por la enseñanza formularon investigaciones y teorías donde se partiría en interesarse por los y las estudiantes, donde por primera vez se buscaba un cambio a la estructura de la enseñanza dejando atrás prácticas tradicionales de las instituciones a los que muchos estuvieron sometidos, por ello es que Moreano afirma lo siguiente sobre los benéficos del juego en el ámbito educativo:

“El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar

estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas e incluso madurativas” (Moreano, 2016 p.11).

Como pudimos observar en el capítulo anterior, se analizó los beneficios cognoscitivos, sociales y emocionales del juego en las distintas etapas de la vida, ahora partiremos en exponer la importancia de las actividades lúdicas dentro de las instituciones educativas y formadoras de las y los estudiantes.

En el ámbito educativo los profesores tendrán que desarrollar estrategias lúdicas que refuercen los conocimientos, además estimular a las y los estudiantes a que participen dentro de estas actividades, fortaleciendo su razonamiento y el pensamiento crítico, fomentando la autonomía y el trabajo en equipo, por ello cito la siguientes palabras del autor Vargas:

La importancia que tiene el desarrollo lúdico en la formación y aprendizaje humano es definitivamente inconmensurable; es imposible pensar en acceder al conocimiento sin esa especial conexión de los procesos de enseñanza con actividades y recursos didácticos innovadores y de alto impacto motivacional (Vargas, 2015, p.2).

Durante nuestra vida académica nos podemos dar cuenta que muy pocas veces el juego se utilizaba para incentivar los conocimientos, este tipo de actividades solo las encontrábamos en un primer momento como ya mencionamos es en el preescolar, donde se le da la importancia y el valor educativo al juego.

Remontarnos al preescolar nos invita a reflexionar que gran parte de las estrategias educativas estaban direccionadas hacia la utilización de las actividades lúdicas, por medio de ellas se siguen enseñando: los colores, números, figuras, geométricas etc.

La educación reconoce el valor formativo para el proceso evolutivo de las y los estudiantes, enriquecer sus esquemas mentales, permite que los y los estudiantes puedan aprender a desarrollar su imaginación, pero sobretodo hace del aprendizaje una actividad placentera tal como lo afirma Vargas:

Todo estudiante requiere aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprehender y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora; aspectos que son posibles de alcanzar si se incorporan principios lúdicos en la experiencia del aprendizaje (Vargas, 2015, p.2).

Todos los seres humanos estamos en constante aprendizaje, por ello, se debe optar por una enseñanza basada en el juego donde se utilizará dicha estrategia para alcanzar objetivos curriculares. De acuerdo con Achavar (2019) "el juego provee oportunidades de construcción de mundos imaginarios que favorecen el pensamiento abstracto y la generación de guiones narrativos que exigen la producción lingüística y cognitiva" (p.121).

Como podemos notarlo, la presencia de las actividades lúdicas tienen mayor peso durante la infancia, sin embargo resulta preocupante el hecho de que aislemos este tipo de estrategias para las y los niños, y ya que el juego no debe ser exclusivo de la infancia, a continuación se presenta algunos autores y sus respectivas ideas acerca del juego en el desarrollo de los seres humanos.

## Vygotsky

Ahora bien, para continuar con este análisis partiremos por exponer las ideas de de Vygotsky que desde tu teoría sociocultural asegura que el desarrollo de la cognición parte de la interacción social, es decir que el conocimiento estará relacionado en el contexto donde el sujeto se desenvuelve, hace una distinción entre funciones psicológicas inferiores y superiores. Las funciones psicológicas inferiores, son las habilidades básicas del desarrollo intelectual con la que todos los seres humanos nacen, son comunes al hombre y a los animales, estas habilidades son: atención, sensación, memoria, y percepción, por otro lado tenemos las funciones psicológicas superiores, son exclusivos de los seres humanos, se alcanzan con la interacción con otras personas, por ejemplo: lectoescritura, pensamiento, razonamiento, toma de decisiones, etc.

Desde la perspectiva de Vygotsky, analizaremos al juego como una actividad que produce el autocontrol para fortalecer esta idea es conveniente revisara desde esta siguiente cita:

El juego plantea demandas al niño constantemente para evitar el impulso inmediato. A cada paso el niño se enfrenta a un conflicto entre las reglas del juego y aquello que le gustaría hacer si de improviso pudiera actuar espontáneamente. En el juego actúa de modo contrario al que le gustaría actuar. El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego (como por ejemplo a un caramelo, que las reglas prohíben comer porque representan algo no comestible). Generalmente, un niño se subordina a las reglas renunciando a algo que desea (Vygotski, 1978, p.151-152).

El niño quiere que sus deseos sean cumplidos con inmediatez pero cuando estos son confrontados con reglas decimos que son deseos irrealizables, el juego es una herramienta que potencializa sus capacidades por mencionar algunas tenemos: fortalece la atención, la memoria y la reflexión. Por ello, es que partir del

constructivismo porque el niño construye su propio aprendizaje, además de establecer su propia realidad social y cultural a través de actividades lúdicas.

Al establecer el juego con sus semejantes, los sujetos incrementan su facultad de entender su realidad en su entorno social a lo que Vygotsky llama zona de desarrollo próximo, a partir de ello los sujetos ampliarán e interiorizarán el conocimiento de manera que ellos podrán exponer sus ideas de manera autónoma.

Las actividades lúdicas permiten que los sujetos adquieran competencias socioculturales, tales como la comunicación, el proceso de escritura, las artes, habilidades lógico matemáticas y logrando que los sujetos puedan expresar sus ideas.

### Carl Rogers

Fue un psicólogo que nació en Estados Unidos, desarrolla su teoría de pedagogía no directiva desde la psicología, donde concibe a la psicología humanista como una concepción de hombre libre y consciente, siendo el arquitecto de su vida. Las condiciones para la facilitación del aprendizaje son:

**Autenticidad:** donde el alumno puede expresarse además de generar un ambiente de confianza con el profesor

**Aceptación:** comprende que las y los estudiantes tienen defectos y virtudes además de recordar tienen derechos y estos deben ser respetados

**Comprensión empática:** se respetan los sentimientos de las y los estudiantes y se respetan sus opiniones

Por lo tanto se afirma que la relación entre el docente y el alumno debía ser de respeto, empatía y libertad de modo que exista un ambiente donde el o la alumna pueda sentirse cómodo y por ende esto lograra potencializar el aprendizaje y su desarrollo personal.

Otra implicación para el maestro es que el aprendizaje significativo solo puede producirse si el docente es capaz de aceptar al alumno tal como es y comprender sus sentimientos. Tal como indican las condiciones tercera y cuarta antes enunciadas, el docente capaz de aceptar cálidamente al alumno, sentir

respeto positivo e incondicional y empatizar con los sentimientos de miedo, inquietud y desilusión implícitas en el descubrimiento del material nuevo, habrá recorrido un buen trecho del camino que conduce al cumplimiento de las condiciones del aprendizaje (Rogers, 1964, p.253).

El profesor debe propiciar un ambiente idóneo para el aprendizaje, con el objetivo de permitir que las y los estudiantes estén en plenitud es genera confianza y autoconocimiento, además el docente debe ser congruente, empático y siempre mostrar respeto a las y los estudiantes, Roger afirma dice lo siguiente:

La hipótesis de trabajo de este educador es que, cuando se hallan en contacto real con los problemas de la vida, los alumnos desean aprender, crecer, descubrir y crear. Su función, pues, consistiría en desarrollar una relación personal con los educandos y en crear en el aula un clima tal que permita el desarrollo de esas tendencias natural (Rogers, 1964, p.255).

Aprender va de la mano de satisfacer las necesidades, donde el alumno se hace responsable de sus actos al elegir los criterios que le son más importantes, tiene la libertad de elegir sus objetivos y el cómo alcanzar cada uno de ellos. El estudiante debe aprender por convicción y no por imposición, cada estudiantes construye sus conocimientos de acuerdo a su madurez, recordando que cada uno aprende a su manera, todo el proceso educativo debe centrarse en el estudiante.

El objetivo de la educación es formar y prepara personas que sea responsables de sus acciones y no buscar aceptación de los otros y como resultado de fomentar una educación centrada en el estudiante tenemos el siguiente planteamiento del autor:

En relación con el grupo convencional, el de enseñanza centrada en el alumno logra un grado más elevado de adaptación personal, un mayor aprendizaje independiente de temas que no forman parte del programa, y más creatividad y

responsabilidad de sí mismo. Esta diferencia es estadísticamente significativa (Rogers, 1964, p.257).

En la pedagogía no directiva se requiere que el docente cumpla las siguientes funciones: crear clima apropiado para la convivencia, ser congruente, rechazar ideas autoritarias y egocéntricas, está al pendiente de las necesidades de las y los alumnos, crea grupos de encuentro que propicien el conocimiento personal, optimiza desarrollo de habilidades y estrategias. Enseñar significa permitir que las y los estudiantes aprendan con libertad en un clima de comprensión y respeto.

### Jerome Bruner

Para finalizar retomaremos el siguiente autor Jerome Bruner, el cual nos habla sobre el aprendizaje por descubrimiento, destaca que es un tipo de aprendizaje activo, con la capacidad de regular a la persona, la cual construye su propio conocimiento, el aprendizaje por descubrimiento estimula el pensamiento simbólico y la creatividad del individuo. El medio ambiente influye en el desarrollo mental del niño, en este tipo de aprendizaje el alumno es el principal conductor de su aprendizaje, el profesor solo será el mediador, Bruner se opone al aprendizaje por recepción

El juego libre apoyado de materiales, fortalece las destrezas motrices y la transferencia de habilidades cognitivas tales como: fluidez verbal, innovación, autonomía, etc. El juego debe ser libre y sin limitaciones de parte de los adultos. Según Bruner, cuando un niño juega está motivado y despierta emociones que lo preparan para aprender, de esta manera tiene la oportunidad de tomar decisiones y puede resolver problemas. El juego evita la frustración debido a que se siente estimulado y lo motivado para continuar jugando.

Bruner lo divide en 4 las funciones fundamentales del juego

- En primer lugar, el juego es una actividad para explorar el medio que lo rodea, trae consigo errores y fracasos.



- En segundo lugar, en el juego el niño no tiene un objetivo determinado, puede haberlo tenido en los comienzos de la actividad, pero el objetivo va a cambiar mientras se ha justa a los materiales o los medios. Los niños no se enfocan demasiado en los resultados, más bien modifican la actividad que están realizando dejando libre su fantasía.
- En tercer lugar, el juego no es casual, representa una imitación idealizada de la vida.
- En cuarto lugar, el juego emite una representación interior del mundo, es decir interiorizamos aspectos externos. A partir de las actividades lúdicas el niño idealiza el mundo de acuerdo a sus deseos, al confrontarlo con el aprendizaje conforma una estructura mejor conceptualizada del mundo.

Durante este subtema se puede analizar de manera reflexiva y crítica sobre el beneficio que tiene el juego al ser implicado en la enseñanza dentro de las instituciones educativas, ya que se puede observar que los teóricos han desarrollado teorías que fundamentan la importancia de las actividades lúdicas, dejando en claro que el juego debe ser utilizado para enseñar y aprender, permitiendo dejar la monotonía de la sesiones educativas.

## **Las posibilidades del juego como ambiente para enseñar historia.**

La enseñanza de la historia nos proporciona la comprensión del mundo que nos rodea el además permite que los sujetos tengan una participación activa y no se callen cuando vivan una injusta, se necesita que las y los ciudadanos posean conocimientos históricos que contribuyan al desarrollo del país.

Por ello, se requiere docentes capacitados en la asignatura además de tener vocación, porque aunque posea los conocimientos necesario para impartir dicha materia, también se requiere conocer sobre estrategias afiancen el conocimientos de las y los jóvenes.

Como he mencionado, se conoce que posiblemente la razón al desinterés a la asignatura este ubicado desde la autoridades encargadas del diseño curricular, pero cada profesor o profesora tiene la responsabilidad de ajustar los contenidos a estrategias que favorezcan al grupo de alumnos y alumnas que tengan a su cargo.

Es posible, y plausible, que el docente ponga en práctica creativamente otros enfoques didácticos que superen el modelo de corte tradicional y la concepción histográfica positivista, de acuerdo a su propio conocimientos y al interés/ motivación que logre despertar en los pequeños escolares; pero ello implica que antes de cualquier cosa, formulen una crítica razonada a lo diseñado en los planes y programas de estudio oficiales (Salazar, 2001 p.59).

La educación historia tiene que ser visto como un proceso de transformación, que impacta en aspectos sociales, políticos, económicos y culturales; tomando estas características, se debe proporcionar estrategias que permitan que las y los alumnos vislumbren las riquezas que se esconden dentro de los materiales socio-históricos que caracterizan a su nación y comunidad. Imaginar una nueva enseñanza, invita a los docente y a las y los alumnos a colaborar en el diseño y la participación de nuevos materiales que fomenten aulas activas donde ocurran procesos reflexivos.

Dicho lo anterior, se debe poner énfasis en que la historia no debe ser impartida como un proceso memorístico que solo puede ser estudiado dentro de las instituciones educativas, por lo tanto, la enseñanza de la historia brinda la apertura de conocer y analizar distintas culturas y contextos sociales, de los cuales aporta herramientas necesarias para que las y los estudiantes puedan tener sus propios argumentos y planteamientos críticos, de modo que puedan ser utilizados más allá de las instrucciones educativas, así mismos, tendrán la habilidad de que puedan cuestionar y argumentar las situaciones políticas, sociales y culturales que se les presenten

## **Una nueva enseñanza de la historia**

Para poder abordar este tema es necesario plantearnos la siguiente pregunta: ¿A que llamamos historia? bien, resolviendo este cuestionamiento partiré por plantear la siguiente cita el cual nos da su definición de historia:

La Historia puede ser definida como una ciencia humana y social singular, con una metodología de investigación contrastada, unos conceptos teóricos de partida y un lenguaje interpretativo propio; una ciencia al servicio de cada generación como estudio de las experiencias pasadas, de las esperanzas presentes y las expectativas, que en el presente artículo, subraya ante las exigencias de cada “nuevo tiempo histórico” (Riquelme, 2010. p.24)

Cuando hablamos de historia nos ponemos a pensar en un sinfín de fechas, desde el punto de vista de Fernández (2010) “busca en el pasado los testimonios de los hechos que han influido en la evolución cultural de la Humanidad (desde el plano local al general, del individual al colectivo)” (p.30).

Es importante conocer cronológicamente los hechos y suceso que marcan el rumbo de un país, pero no debemos encasillarnos con esa idea, debido a que al estudiar la historia, pensamos en personajes perfectos e idealizados pero es necesario replantearnos este pensamiento, debido a que la historia está hecha por sujetos comunes a nosotros, por lo tanto, se entremezclan factores sociales y emocionales. De acuerdo con Salazar (2001) “la verdadera historia se interesa por el hombre en su totalidad, por su cuerpo, su sensibilidad, su mentalidad; no solo por sus ideas y sus actos, que son manifiestamente más evidentes (participación en batallas, acciones de gobierno, etcétera.)” (p.17).

La historia debe comprender al hombre en sociedad, ya que será a través de ella donde las y los ciudadanos desarrollen su identidad, reconociendo los sucesos que han sido relevantes para el país.

Lerner (1998) dice lo siguiente “Hay que hacer una historia política diferente, dejarnos de centrar en la tradicional -basada en planes, intenciones, organizaciones e individuos para reconstruir la historia política profunda: de los vaivenes, de los logros frente a las esperanzas, de lo que se pudo y no se pudo hacer, de las contradicciones reales entre los protagonistas, de la forma en que ocurrieron los procesos históricos significativos” (p.201). La historia no es una “maestra de vida”, su función es dar sentido a las personas, pero no da “lecciones” de vida. Es por ello que me parece pertinente señalar los siguientes elementos para distinguir a la nueva enseñanza de la historia:

La enseñanza ubicada en un tiempo y espacio: Se trata que la historia sea estudiada desde distintas disciplinas tales como la geografía, donde las y los estudiantes puedan ubicar lugares donde acontecieron distintos hechos históricos, apoyados de mapas que profundicen su conocimiento además que muchos de los contenidos que sean vistos deben estar modificados al nivel de estudios. Los siguientes autores mencionan lo siguiente:

Para su desarrollo es conveniente planear estrategias en las que el alumno: Emplee las habilidades cartográficas para localizar y representar sucesos históricos en mapas. Describa y establezca relaciones entre la naturaleza, la economía, la sociedad y la cultura en un espacio y tiempo determinado (Lima, Bonilla y Arista, 2010 p.10).

La formación: las y los docentes deben generar el cambio desde sus trincheras si bien es cierto se deben cumplir con lo acordado en los programas de historia, pero también se deben optar por adecuaciones que vayan necesitando a continuación Lerner (1998) puntualiza las siguientes soluciones:

a) Seleccionar los procesos esenciales -no los hechos- que el alumno debe aprender en cada grado escolar.

b) Sustituir la memorización de la información por otras operaciones intelectuales como: selección, uso, comprensión, explicación, inferir dudas, hipótesis e interpretaciones (p.204).

Enseñar historia implica que las y los alumnos desarrollen habilidades que sean utilizadas tanto para la vida académica como para su desenvolvimiento en la sociedad, la restauración de una nueva enseñanza posibilita el cambio de perspectiva e identifica a la historia como una asignatura que impacta en distintas materias, para los siguientes autores es necesario promover las siguientes estrategias:

- Analice y discuta sobre la diversidad social, cultural, étnica y religiosa de las sociedades pasadas y presentes.
- Desarrolle su empatía con seres humanos de otros tiempos y de distintas condiciones sociales.
- Identifique las acciones que en el pasado y en el presente favorecen el desarrollo de la democracia, la igualdad, la justicia, el respeto y el cuidado del ambiente.
- Identifique los intereses y valores que llevaron a los sujetos históricos a actuar de determinada manera y sus consecuencias.
- Identifique y describa los objetos, tradiciones y creencias que perduran y reconozca el esfuerzo y características de las sociedades que las crearon.
- Reconozca en el otro aquellos elementos que comparte y le dan identidad.
- Se reconozca como sujeto histórico al valorar el conocimiento del pasado en el presente y plantear proyectos para actuar con responsabilidad social (Lima et al., 2010, p.11).

Se trata de que las y los estudiantes cuestionen y busquen otras fuentes de información, brindándoles herramientas donde puedan ampliar su conocimiento, por mencionar algunas tenemos asignaturas como español y formación cívica, que están ligadas con el estudio de la historia. En el español se fomenta la lectura, donde las y los estudiantes tendrán que enfrentarse al análisis de textos y localización de ideas principales, además que con una buena guía del maestro las y los alumnos engrandecen su vocabulario al tener que utilizar glosarios.

Dentro de la enseñanza del civismo entra el sentimiento patriótico y el conocimiento de las fechas memorables para el país, pero también es importante mencionar que aquí las y los estudiantes podrán cuestionar distintos momentos de la historia, para poder dejar en claro esta idea cito el argumento del siguiente autor:

La utilidad de la historia es un problema que se debe discutir abiertamente en clase a través de juegos y discusiones, porque esta materia suele parecer inútil a muchos alumnos, y es conveniente analizar democráticamente esta cuestión. Al final el maestro debe señalar que esta disciplina sirve para formar la conciencia cívica del alumno a través de la enseñanza de valores y de relacionar el pasado con el presente en todo tipo de temas: abstractos y concretos (Lerner, 1998, p.207).

También es necesario revisar los métodos de enseñanza, como se ha observado mucho de los problemas que han existido en la enseñanza de la historia es que las y los profesores solo se basaban en una herramienta, es decir: el libro de texto, siendo de la clase un sesión donde el docente es el único poseedor de conocimiento, en mi experiencia los libros de texto tendían a utilizar lenguaje que no podía comprender, es necesario utilizar materiales digitales que permitan la interacción del alumno con su aprendizaje, además de sesiones que no sean tan extensas, el siguiente autor afirma que:

Paralelamente y en la medida de lo posible, debe intentarse variar los métodos utilizados en el salón de clase. Si se considera que el alumno sólo puede oír con atención 20 minutos de exposición del maestro, se deben intercalar otras técnicas orales (preguntas del maestro, diálogos entre el maestro y el alumno, debates entre alumnos, juegos, trabajos en pares de alumnos, etc.) y utilizar otros recursos: audiovisuales (fotos, transparencias, películas, casetes y discos, etc.); materiales folklóricos (corridos, leyendas, chistes, danzas, comidas, fiestas, etc.); visitas guiadas a sitios arqueológicos e históricos (museos, haciendas, edificios, casas donde nacieron y murieron los personajes, etc.); fuentes escritas (periódicos, novelas, documentos, etc.). Hay que ser realista para señalar que no es fácil utilizarlos con frecuencia, por la cantidad de temas (Lerner, 1998, p.206).

Estos cambios benefician al aprendizaje de las y los estudiantes rompiendo esquemas tradicionales, se trata de permitir que esta asignatura este acompañada de la creatividad y la libertad. Para Lima et al.,(2010) señala que “al fortalecer sus habilidades para el manejo de información histórica podrán tener los referentes necesarios para percibirse a sí mismos y a las sociedades como protagonistas de la historia y desarrollar un sentido de identidad local, regional y nacional” (p.12).

La enseñanza de la historia al paso de los años ha ido cambiando, las y los estudiantes también, por lo tanto, las y los docentes no son los mismo que hace 30 años, hoy tenemos herramientas que permiten la construcción de una nueva historia y por ende una nueva enseñanza, que las nuevas generaciones puedan cuestionar todo aquello que les dicen en las instituciones educativa, partiendo de la reflexión y el análisis.



## Propuesta de actividades lúdicas para la enseñanza de la historia

A continuación se presentarán una serie de actividades lúdicas que podrán ser utilizadas dentro de las instituciones educativas, es una sugerencia sobre la manera en que pueden ser llevados los temas de la asignatura de Historia, sobre todo aquellos que involucran una mayor cantidad de fechas y sucesos, por ello selecciono estas actividades lúdicas con el objetivo de fomentar aprendizajes significativos en las y los jóvenes.

Tema: Horizontes culturales de Mesoamérica	
Bloque: II	Actividad: Juguemos al rival más débil
Recursos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Libro de texto de Historia de México de la página: 48 a la 50. (anexo 1)</li></ul>	
Propósito: <p>Explica la existencia de diversas teorías sobre el poblamiento de América, y analiza las características de los pueblos prehispánicos así como su contribución a la pluralidad cultural del país, reconociendo que la diversidad tiene lugar en un espacio libre de toda discriminación (SEP, 2020, p.32).</p>	
Desarrollo del juego: <p>Durante este juego consiste en realizar preguntas sobre los sucesos más relevantes de los horizontes: preclásicos, posclásico y aspectos importantes sobre Tenochtitlan. El grupo deberá dividirse en 8 equipos y cada uno de ellos asignará a un integrante como representante, en total habrán 8 estudiantes, los cuales tendrán que responder a cada una de las preguntas, contarán con comodines como: pregunta a tu equipo, llama a un amigo, cambio de pregunta, cambio de integrante.</p> <p>El juego tendrá 5 rondas, cada ronda tendrá la duración de 5 minutos. Se irán</p>	

eliminando a quien más preguntas erróneas tengan de manera que gana el que haya contestado correctamente la mayoría de preguntas.

Evaluación: Resolver la actividad 1 localizada en la página: 59 del libro de texto (anexo 2)

Tema: La conquista material y espiritual	
Bloque: II	Actividad: Las noticias fuera de tiempo
<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Previo a la actividad deberán leer las principales causas de exploración por los europeos que se encuentran en la página:59 a la 60 ( anexo 3)</li> <li>• Libro de texto de la página: 63 a la 70 (anexo 4)</li> </ul>	
<b>Propósito:</b> <p style="text-align: center;">Explica la existencia de diversas teorías sobre el poblamiento de América, y analiza las características de los pueblos prehispánicos así como su contribución a la pluralidad cultural del país, reconociendo que la diversidad tiene lugar en un espacio libre de toda discriminación (SEP, 2020, p.32).</p>	
<b>Desarrollo del juego</b> <p>El grupo se dividirá en dos equipos el primero será espectadores y el segundo jugara a dirigir un programa de noticias, el cual llevara consigo segmentos diferentes, dentro de esta actividad lúdica el equipo se organizará para representar el periodo de la conquista.</p> <p>Algunos les tocaran dirigir el noticiero mientras que los demás representarán este suceso histórico. Se necesitará de la creatividad y el tono humorístico para esta actividad.</p>	
<b>Evaluación:</b> Mediante un cuestionario se revisara los conocimientos obtenidos (anexo 5)	

Tema: La Guerra de Independencia 1810 - 1821	
Bloque: V	Actividad: Juguemos a una parodia de la historia
Recursos: Libro de texto de la página: 116 a la 119 (anexo: 6)	
<p>Propósito:</p> <p style="text-align: center;">Explica el proceso de la Independencia de México, argumentando sus causas y consecuencias, valorando el carácter contradictorio del proceso de surgimiento de la nación, a través del diálogo como una forma de construcción del conocimiento (SEP, 2020, p.106)</p>	
<p>Desarrollo del juego</p> <p>El grupo se dividirá en 4 equipos, donde representarán las cuatro etapas de la independencia: (Iniciación; Organización; Resistencia; Consumación) tomarán en cuenta los sucesos más relevantes que acontecieron en cada etapa, es necesario que la representación cuente con un tono humorístico, los estudiantes tendrán la libertad de escribir su propio guión.</p>	
<p>Evaluación: Las y los estudiantes tendrán que desarrollar las etapas de la independencia rescatando los aspectos más relevantes (anexo: 7)</p>	

Tema: La Guerra de Independencia 1810 - 1821	
Bloque: V	Actividad: ¿Adivina quién?
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro de texto de la página: 116 a la 120 (anexo 7)</li> <li>• Revisar la actividad anterior del tema de la Independencia he identificar los personajes de cada etapa previamente estudiada</li> </ul>	
<p>Propósito:</p> <p style="text-align: center;">Explica el proceso de la Independencia de México, argumentando sus causas y consecuencias, valorando el carácter contradictorio del proceso de surgimiento de la nación, a través del diálogo como una forma de construcción del conocimiento (SEP, 2020, p.106)</p>	
<p>Desarrollo del juego</p> <p>Se diseñarán unos tablero con personajes de la Independencia, solo se necesita de la imagen de cada uno de ellos, el juego consiste en adivinar el personaje misterioso del oponente, destacando características: físicas y eventos significativos donde participaron, dichos personaje, por mencionar algunos tenemos a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Miguel Hidalgo y Costilla</li> <li>• Josefa Ortiz de Domínguez</li> <li>• Ignacio Allende</li> <li>• José María Morelos y Pavón</li> </ul>	
<p>Evaluación: Las y los estudiantes tendrán que realizar la actividad número 1 y 2 de su libro de texto en la página: 120 y 121 (anexo:8)</p>	

## **Una mirada de la teoría a la práctica**

Para continuar con este análisis y el impacto que tiene el juego en la vida de la gente adulta me parece interesante integrar una investigación realizada en el Estado de Aguascalientes por Dulce k et al., donde se realizó un estudio sobre el impacto de las ludotecas en adultos mayores, dicho trabajo fue realizado en el periodo de agosto a diciembre del 2018, esta intervención lleva por nombre “Beneficios de la ludoteca en el deterioro cognitivo de adultos mayores en una casa de reposo”.

El objetivo era identificar de qué manera impactaba la ludo-terapia en el deterioro cognitivo de las personas adultas, para este análisis se necesitó de un estudio cuasi experimental, longitudinal y prospectivo con muestra no probabilística, se utilizaron a 19 adultos mayores de 60 años pertenecientes a asilos con la capacidad de ejecutar actividades lúdicas, por ello, era necesario que conservaran el sentido visual, auditivo y la capacidad de movilidad de sus extremidades superiores. Para la elaboración de dicho trabajo se tuvo que elaborar el programa de “envejecer con diversión” donde se tomaron en cuenta la teoría sociocultural de Vygotsky y la teoría psicosocial de Havighurts.

Las actividades lúdicas que se desarrollaron en el programa consistieron en implementar estrategias lúdicas basadas en el desarrollo de manualidades y dinámicas sencillas, de manera que los adultos no tuvieran dificultades a la hora de desarrollar cada una de las actividades, las cuales estaban bajo un modelo cognitivo conductual.

Se realizaron tres módulos: el primero iba dirigido a la estimulación cognitiva donde las actividades estarían dirigidas a la memorización, el razonamiento, la atención y la orientación; el segundo módulo se encargaría de el desarrollo de habilidades motrices perceptivas y por ultimo quedaría el fomento de las habilidades sociales cada sesión costaba con una hora y media de duración con tres sesiones a la semana.

El 95 % de adultos mayores que participaron fueron mujeres mientras que el 5% fueron hombre, la edad promedio fue de 85 años, los de mayor edad fueron de 97 años y los de menor edad fueron de 72 años. Antes de la intervención se hizo un análisis para determinar el deterioro de sus habilidades cognitivas, en un segundo momento se

volvió a realizar la medición, los adultos mayores que presentaban un deterioro cognitivo severo y moderado presentaron cambios ya que disminuyó al presentar un grado de deterioro cognitivo leve y sin deterioro, para finalizar este análisis de datos se obtuvo una tercera medición, el porcentaje de participantes con deterioro cognitivo severo permanecieron de la misma forma, y los adultos sin deterioro disminuyeron y aumentaron los de deterioro cognitivo leve.

Podemos concluir sobre este trabajo de investigación realizado en las estancias geriátricas, es que el juego contribuye de manera eficaz a la disminución de tensión y a la canalización de energía, por ello, es vital establecer como herramienta la ludo terapia, debido a que ofrece un bienestar físico y mental para el desarrollo y el cuidado integral de las y los adultos mayores; mientras se establezcan espacios con actividades lúdicas para el pleno desarrollo de los adultos, podremos mejorar el funcionamiento cognitivo.

Para poder continuar con este análisis el siguiente autor nos presenta con la siguiente cita de manera concreta los beneficios del juego en la adulta

La vivencia permite revalorizar el juego, como medio de sensaciones placenteras, aportando beneficios como ser: aumentar la autoestima, la capacidad creativa, el disfrute por el hacer, el placer, el reír, el compartir, el hacer con el otro, el hacer contra otro con fines lúdicos, el despojarse de las estructuras y reglas propias; despojarse del prejuicio de que el juego pertenece a la infancia, para empezar a mirarlo como actividad fundamental para el bienestar en la etapa adulta (Chiodi et al., 2019 p.92-93).

Conforme a lo que hemos revisado en este capítulo, podemos observar que al ser seres activos y sociales, es necesario tener actividades recreativas, las cuales sus beneficios no se quedan en el ámbito recreativo, sino en el plano físico, cognoscitivo, y mental. Poder ser conscientes de esto, conlleva a valorar las actividades lúdicas para el desarrollo del ser humano desde que nacemos y a lo largo de la vida, debemos dejar de usar etiquetas y prejuicios sobre este tipo de actividades que socialmente solo

son aplicables durante la infancia excluyéndola de las otras etapas de la vida, el juego proporciona alegría, facilita el proceso de socialización, fortalece el autoestima, baja los niveles de estrés y ansiedad brindando emociones placenteras



## **Capítulo tres: Investigación para de la enseñanza de la historia**

### **Propuesta de Rosa Alejandra Gómez Escobar**

En esta investigación realizada por la autora: Rosa Alejandra Gómez Escobar titulada: “El juego en la enseñanza aprendizaje de la historia: diseño de una propuesta pedagógica” para jóvenes del grado sexto de bachillerato, tiene lugar en Colombia, en la ciudad de Cali.

Es importante rescatar el Plan de Áreas de Ciencias Sociales de dicha institución tiene como fin:

- La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como el ejercicio de tolerancia y de la libertad.
- La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
- la formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura, a la historia colombiana y a los símbolos patrios
- La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuadas para el desarrollo del saber. (Gómez, 2018 p.32).

Esta investigación, se basa en el método cualitativo y propone estrategias que faciliten el conocimiento histórico además se enfoca en buscar una nueva enseñanza de la historia de su país principalmente en instituciones educativas de nivel básico y medio, donde el problema radica en los procesos de enseñanza tradicional donde desde la visión de la autora están lejos de fomentar el interés y por lo tanto, difícilmente se puede hablar de que las y los estudiantes formulen un pensamiento crítico y reflexivo.

Dicho lo anterior, se debe poner énfasis en que la historia no debe ser impartida como un proceso memorístico que solo puede ser estudiado dentro de las instituciones educativas, por lo tanto, la enseñanza de la historia brinda la apertura de conocer y

analizar distintas culturas y contextos sociales, de los cuales aporta herramientas necesarias para que las y los estudiantes puedan tener sus propios argumentos y planteamientos críticos, de modo que puedan ser utilizados más allá de las instrucciones educativas, así mismos, tendrán la habilidad de que puedan cuestionar y argumentar las situaciones políticas, sociales y culturales que se les presenten.

Una de las inquietudes por las que la autora decide poner el juego como una propuesta para la enseñanza de la historia esta idea surge a partir del cuestionamiento que ella expone donde cuestiona al libro como única herramienta pedagogía para dicha asignatura, por ello sugiere que gran parte de la tarea del docente se desarrolla en la creatividad con actividades que estén ligadas a los valores y pueden ser ocupadas para la vida siendo el salón de clases un lugar donde las y los estudiantes puedan sentir motivación por aprender, es decir requiere de compromiso de las y los docentes.

Es decir, se busca brindar nuevas metodologías a la enseñanza de las ciencias sociales las cuales tengan un enfoque activo, de modo que tanto profesores como alumnos participen en esta dinámica de la enseñanza, dándole un protagonismo al alumnado, rompiendo estos esquemas tradicionalistas podemos partir de la idea de la innovación pedagógica.

Por consiguiente la autora llega a la siguiente reflexión a través de esta cita

¿Será entonces que el proceso pedagógico de la enseñanza de la historia requiere de un nuevo diálogo, en un nuevo enfoque que corresponda a las necesidades de esta sociedad globalizada en que se vive en el momento presente? Por lo que resulta pertinente ahondar en el conocimiento de los orígenes de la *pedagogía* como se conoce en la actualidad ya que permite reconocer elementos comunes de otras culturas, como la europea de finales del siglo XXI, para llegar a determinar el contexto de la problemática planteada en esta investigación (Gómez, 2018 p.10).

## Los contenidos

En este trabajo la autora puntualizo que los contenidos a tratar serian “La prehistoria en América” dicho contenido estaría complementado con actividades lúdicas que enriqueciera el conocimiento de las y los alumnos. A demás de establecer o tener en cuenta la introducción de juegos para el desarrollo de los temas, también es importante recalcar del apoyo audiovisual que la autora utilizo conforme el tema lo requería.

Uno de los principales objetivos de establecer el juego para el desarrollo de esta asignatura es tratar de transmitir conocimientos a las y los estudiantes de manera que estos puedan ser procesados y comprendidos de manera más sencilla pero también significativa. Por lo tanto los subtemas a tratar fueron los siguientes

- La llegada de los primeros pobladores en América
- Las etapas o periodos de desarrollo de dichos pobladores en América: Paleoindio, Arcaico, Formativo, Clásico, post-clásico.
- Poblaciones precolombinas más importantes de Colombia
- Aspectos comunes de las poblaciones precolombinas
- Aspectos diferentes de las poblaciones precolombinas (Gómez, 2018 p.35).

Como se observa se tocan temas importantes y elementales para las y los estudiantes, algunos de los puntos a tratar tendrán que ver con los inicios de la civilización de América y otros se abordara temas puntales de su nación es decir, parte de lo general a lo particular. Esto conlleva a fomentar la participación de las y los estudiantes en el ámbito formativo de la historia. Estos temas anteriormente mencionados suelen ser pesados debido al alto contenido de información por cual se buscó dar una alternativa a la ejecución y estructura de la materia, por tan motivo esta propuesta invita a replantear la manera en que puede ser diseñada la enseñanza de la historia.

## Componentes

La Autora Rosa Gómez retomó puntos importantes expuestos en la propuesta realizada por los autores Pedro Mirelles Martínez y Pilar Rivero Gracia, el cual lleva por nombre “Propuesta de innovación para la enseñanza de la historia”

- 1- Introducción de la historia en forma de narración, integrando elementos culturales tales como los mitos y las leyendas adicional a ello se debe preparara elementos audiovisuales
- 2- Incluir excursiones que posibiliten que las y los alumnos puedan tener visión y contacto objetos y elementos culturales e históricos del pasado, dándoles paso a que las y los estudiantes puedan explorar y conocer más allá de la imágenes de los libros de texto. ( Mirelles, P y Rivero, P p.199)

Como se puede observar en las características mencionadas, algunas de las actividades que los autores mencionan son utilizadas en los salones de clase sin embargo es poco común que los grupos sean organizados para visitar los museos debido a las complejidades que cada escuela y comunidad puedan tener, por ello es necesario fomentar espacios donde las y los estudiantes puedan acceder a este tipo de lugares. Por tal motivo los autores anteriormente mencionados reconocen y plantean que las actividades deben ser de

- Aproximación al conocimiento físico y sensorial del objeto (forma, color textura material etc.
- Descubrimiento de su función practica (como se concibió, finalidad y significado, etc.)
- Descubrimiento de cuál sería su entorno (ambientación y contexto en el que se reproducen) ( Mirelles, P. y Rivero, P. p.199)

Se puede analizar que dichos autores que para la autora fueron relevantes para esta investigación tratan de buscar actividades donde las y los jóvenes puedan utilizar todos sus sentidos y su capacidad motriz para el aprendizaje histórico, es importante recordar que comúnmente en las sesiones de clase los alumnos no hacen más que quedarse sentados en sus pupitres, hablan si el profesor autoriza la palabra y el ambiente tiende a ser tedioso, esta propuesta brinda un panorama distinto a lo que muchos están acostumbrados a recibir durante las clases de historia.

## Estrategias

En esta presente propuesta, como ya anticipo voy a hacer un comentario pedagógico a las estrategias propuestas del juego de Rosa Alejandra Gómez Escobar, desarrolladas en el texto “El juego en la enseñanza aprendizaje de la historia: diseño de una propuesta pedagógica para el grado sexto de bachillerato”, ya que me parecen novedosas y permiten la participación individual y grupal de los estudiantes.

En especial el análisis pedagógico que a continuación desarrollo estará centrado en identificar que aporta el juego para los procesos de aprendizaje y cuáles son las ventajas para la enseñanza de la historia a partir de actividades lúdicas y especialmente que aporta la interacción lúdica a las relaciones entre pares en el grupo escolar. Por lo que a continuación recupero a la letra la propuesta previamente mencionada y voy intercalando mis comentarios.

## Actividades

Las últimas etapas. Periodo clásico y periodo post clásico

Nombre de la actividad: fiesta temática

Tipo de juego: juego cooperativo

Tiempo: 90min

Tipo de actividad: ejercicio de movimiento

Materiales: Tablero Marcadores Cintas Tela Algodón Ojos de plástico Vinilos, temperas Pinceles Colores Bombas Guirnaldas Palos de balsa Vestuarios

Equipo de sonido Carpa grande Platos Vasos Bebidas Tacos, Mazorca, pap

Propósitos:

- Sensibilizar a los estudiantes en relación a las costumbres, tradiciones y cultura de los pobladores precolombinos de este período
- Explicar el esplendor de la cultura Inca: rasgos físicos, sociales, políticos, económicos, religiosos, demográficos, etc.
- Lograr que los estudiantes entiendan que esta etapa es una de las más cruciales en la prehistoria Americana, ya que define de manera compleja una serie de entramados en el desarrollo particular y único de las poblaciones en sus propias ciudades hasta su choque con los europeos. (Gómez, 2018, p. 64).

Es sumamente importante que las y los estudiantes puedan ser parte de este periódico histórico retomando los aspectos culturales y sociales. Conociendo como era las interacciones entre los pobladores, donde tanto los alumnos como las alumnas puedan tener visión sobre una dinámica social distinta a la que hoy ellos tienen. Se podrán dar cuenta como el aspecto religioso era tan distinto al de su época actual.

Momento integrador:

Haremos la lectura del mito del Lago Titicaca, que se encuentra en la guía de clase. Entre todos realizaremos unos títeres con material reciclable, para luego hacer un show de títeres donde representaremos lo de dicho mito: mito de lago Titicaca (Gómez, 2018, p. 65).

El utilizar títeres permitirá darle otro sentido a la enseñanza de la historia donde podrán divertirse mientras explican el mito de Lago Titicaca. Durante la explicación del mito los estudiantes podrán armar sus diálogos dándole su toque particular al relato, permitiendo que las y los estudiante genere un aprendizaje significativo.

Desarrollo de la integridad:

Tendremos una fiesta temática en el patio del colegio en donde viviremos como si fuéramos pobladores precolombinos. Vamos a danzar música tradicional, a comer mazorca, papas, tortillas de maíz. Vamos a construir unas carpas, a jugar a la pelota y a contar historias relacionadas con la población Inca: mitos de la creación, de la cosmogonía, de la población en general. Todos estaremos vestidos como si fuéramos antiguos pobladores precolombinos (Gómez, 2018, p. 66).

Realizar una fiesta temática viene a innovar completamente el desarrollo de las clases, es una idea que logra salir de la rutina, donde las y los estudiantes podrán tener la motivación de ejecutar esta actividad a partir de la diversión y la creatividad de cada uno de ellos. No solo estarán divirtiéndose, sino también estarán aprendiendo. Seguramente recordaran de manera significativa esta actividad.



#### Evaluación:

Al ser una actividad donde se estableces distintos elementos la evolución para la autora es la siguiente, Gómez (2018) “Se evalúa los conocimientos de dos maneras: individual (a través de la realización de los títeres) y grupal (participativa)” (p.63). Esta actividad exige mucho la creatividad de las y los estudiantes y más allá de cumplir los objetivos, las y los estudiantes podrán recordar de manera significativa esta actividad.

## Las últimas etapas: periodo clásico y post clásico

Nombre de la actividad: ¡vamos a decorar!

Tipo de juego: juego cooperativo

Tiempo: 90min

Tipo de actividad: ejercicio de movimiento

Materiales: Tablero Marcadores borrables, VideoBeam, Pliego de papel, craft, Tijeras, Silicona líquida, Foamy, Cartón, Ganchos de ropa, Papel cristal, Vinilos: negro, dorado, rojo, amarillo, azul y café Imágenes impresas alusivas a arte rupestre en las cuevas, Maquillaje, Ropa que ya no se use (se va a dañar) Piedras de tamaño pequeño, Guía de clase.

Propósitos:

- Sensibilizar a los estudiantes en relación a las costumbres, tradiciones y cultura de los pobladores precolombinos de este período para que se avive el interés por su mantenimiento y recuperación.
- Explicar el declive de los Mayas en el territorio de México y Centroamérica y su nuevo establecimiento en Yucatán fundando nuevas ciudades-estados
- Explicar la llegada de los españoles a América de manera breve, ya que se trata de mostrar como fue el choque con el otro.
- Exponer como se dio el choque con el otro y lo que esto provocó a los pobladores Americanos precolombinos a nivel cultural
- Mostrar que los procesos de adaptación y desenvolvimiento de los pobladores precolombinos en todo el continente fueron diversos y no lineales, sino circulares con divergencias y cambios (Gómez, 2018, p. 68).

El utilizar el juego cooperativo permitirá la integración de todos los miembros del grupo, este tipo de juegos no tiene nada que ver con las competencias sino con la interacción de todos para alcanzar un objetivo. Entender de manera cronológica estos eventos, muchas veces tiende a ser confuso. Por ello, es necesario agregar elementos que permitan el entendimiento del tema

Momento integrador:

Empezaremos a sacar todos los materiales que se pidieron para la clase anterior y los organizaremos por tipo: cartulinas, pinturas, papel cristal, y así sucesivamente.

Desarrollo de la actividad:

Realizaremos la actividad del día que consiste en decorar el salón con los materiales que se pidieron el día anterior. Se hará del salón un espacio de la prehistoria en América, trabajando varios rincones. Uno de los rincones será con cuevas realizadas con papel craft, algunos vestidos hechos con ese material. Otro rincón será realizar algunas herramientas de agricultura y realizar alimentos como el maíz y la calabaza para representar algo más de las poblaciones precolombinas, y finalmente el rincón de los grandes imperios maya, azteca e inca. Habrá en el centro un lugar donde estarán algunos elementos orfebres de los muisca realizados a mano y pintados entre todos (Gómez, 2018, p. 69).

En esta actividad se puede observar como el salón se convertirá en un ambiente de aprendizaje distinto al tradicional, se agregaran elementos característicos de la época anteriormente señalada, donde los estudiante no solamente adquirirán conocimientos de manera visual sino que también degustaran platillo que los hará sentirse como si

ellos estuvieran viviendo en esa época, sensibilizados y a la par obteniendo aprendizajes significativos

#### Evaluación:

La evaluación es un elemento importante dentro de cada actividad, en este caso la autora dice lo siguiente Gómez (2018) “Se evalúa los conocimientos de manera individual en su participación para la construcción de la decoración del salón de clase. Además de manera grupal por su participación colectiva y socialización entre todos. “(p.57). Por lo tanto, existirá una evolución individual y grupal que ayudara a que el docente conozca que tanto se cumplieron los propósitos.

## Mesoamérica y periodo formativo

Nombre de la actividad: Tira el dado y responde

Tipo de juego: juego cognoscitivo

Tiempo: 90 min

Tipo de actividad: Ejercicio cognoscitivo

Materiales: Tablero, Marcadores, Cintas Rompecabezas, Hojas de papel Bond, Bolsas de colores: Verde, Amarillo, Azul, Morado, Rosado y rojo. Dado cúbico de seis lados con colores: Verde, Amarillo, Azul, Morado, Rosado y rojo. Preguntas escritas en tiras de papel Campana Vinilos, temperas, Pinceles, Colores Revistas

Propósitos:

- Sensibilizar a los estudiantes en relación a las costumbres, tradiciones y cultura de los pobladores precolombinos de este período
- Explicar el esplendor de la cultura Maya: rasgos físicos, sociales, políticos, económicos, religiosos, demográficos, etc.
- Explicar las culturas que vivieron en este período en Colombia, una de las más importantes, Los muiscas
- Exponer la importancia de los pobladores precolombinos de Suramérica y los grandes legados culturales que dejaron, en su orfebrería, textil, organización administrativo-política, sistema uniforme, de caminos, lengua, impuestos, religión y leyes.

(Gómez, 2018, p.60).

Conocer de las culturas prehispánicas suele ser un tema monótono y extenso, sin embargo es importante que las y los estudiantes tengan una visión del pasado, porque en ocasiones estos temas suelen revisarse de manera superficial. Al brindar estos conocimientos las y los estudiantes tendrán herramientas que les permitan comprender su presente y el de muchas comunidades y culturas

Momento integrador:

Entrega a cada estudiante tres hojas en blanco tamaño carta. El docente irá explicando todo sobre el período y lo más representativo. Al final, los estudiantes deberán realizar algo sobre el papel: dibujar, crear una figura, escribir un poema, escribir un texto; lo que se les ocurra. Al finalizar con lo anterior, se pegará en el tablero los trabajos realizados y se pedirá a cada estudiante diferente que explique el trabajo del otro estudiante.

El establecer previamente esta actividad fomenta que los estudiantes rescaten los elementos significativos de todo lo que han estudiado, rescatando la información de una manera creativa invitando y dando la libertad al alumnado de expresar el conocimiento adquirido de manera que él o ella quieran.

Desarrollo de la actividad:

Se tiene un dado con diferentes números (1-6), además de una bolsa con cada número (1-6). Dentro de cada bolsa habrá una serie de preguntas. Cada estudiante debe salir y responder cada pregunta. Cada uno deberá sumar cinco puntos. Para tener una calificación de cinco (5.0), si se equivoca tiene tres oportunidades para responder correctamente. Si no, su puntaje será el que acumuló al responder las preguntas de manera acertada. Por ejemplo, respondió

dos preguntas bien, pero perdió las tres oportunidades, su calificación será de 2.0 (Gómez, 2018, p.61).

Esta actividad lúdica propicia la participación de las y los estudiantes, cada alumno y alumna tendrá que estudiar previamente el tema, puntualmente deberá centrarse en aspectos importantes para que de esta manera pueda tener un conocimientos significativo, la utilización del dado intenta cambiar la perspectiva de los cuestionarios, ya que a partir de este elemento permite a las y los estudiantes salir de la rutina.

#### Evaluación:

Para la evaluación la autora dice lo siguiente...Gómez (2018) “Se evalúa los conocimientos de manera individual mediante el juego. Como cada estudiante debe responder sus preguntas, se evaluará esa capacidad de conocimiento adquirido anteriormente en la clase magistral” (p.63). Las y los estudiantes tendrán que poner empeño para poder ganar este juego.

## Un recorrido histórico de lo estudiado

A lo largo de esta investigación resulta reconfortante, revisando la investigación de Rosa Alejandra Gómez Escobar, he descubierto la infinidad de estrategias que pueden ser realizadas para la enseñanza de la historia, sobretodo el tocar temas extensos y tedioso como la prehistoria que en algunas veces sueñen ser difíciles de comprender.

El estudio y la enseñanza de la prehistoria marca el inicio de la humanidad donde la raza humana evolucionará con el paso del tiempo, además de que se busca la supervivencia de la especie, por lo tanto, es necesario entender el desarrollo y la organización del trabajo colectivo, además se explica y se analiza el inicio de la humanidad, así como su desarrollo, no solo en el plano físico, sino que también abarca las relaciones sociales, económicas, culturales, religiosas, etc.

Entender cómo se construye la civilización, logra que tanto las como los estudiantes entiendan el “porque” de la sociedad que los rodea, además que pueden entender sus propias raíces familiares. Si se logra que el conocimiento pueda ser presentado desde el interés social y cultural de las y los estudiantes estos podrán sentir que el conocimiento es cercano a ellos, se sentirán parte de la historia. Muchas veces ese suele ser uno de los problemas en la enseñanza de dicha asignatura debido a que el conocimiento histórico suele ser ajeno a ellos.

Desde mi experiencia como estudiante, estos temas suelen ser leídos y expuestos con estrategias poco creativas, es común que este tipo de temas sean dirigidas a través de estrategias como líneas de tiempo, exposiciones, dictados y cuestionarios, por ello es que la investigadora parte con la iniciativa de crear y ejecutar actividades lúdicas creativas que fomentan el aprendizaje a la vez que se divierten.

Este tipo de actividades necesitan ser estructuradas por docentes que busquen una nueva enseñanza, donde junto con las y los estudiantes participen mutuamente siendo ellos los constructores de su conocimiento. Si se deja que las y los estudiantes tengan participación en este tipo de estrategias se logra que su creatividad y el trabajo



colaborativo vayan de la mano para la construcción de un aprendizaje significativo. La autora comparte su opinión sobre la investigación

se puede concluir que el juego como herramienta educativa permite un ambiente de aprendizaje lúdico rompiendo con la monotonía de la enseñanza de Historia/Ciencias Sociales dentro de los salones de clase. Además propicia la atención y la participación colectiva por parte de los estudiantes, quienes constantemente quieren de manera activa hacer parte de las actividades propuestas por el docente (Gómez, 2018, p.82).

Esta idea planteada por la autora está ligada a lo que mencione en el capítulo 2.2 que lleva por nombre "Ambientes de aprendizaje" donde indique lo siguiente... al ser seres activos y sociales, es necesario tener actividades recreativas, las cuales sus beneficios no se quedan en el ámbito recreativo, sino en el plano físico, cognoscitivo, y mental. Poder ser conscientes de esto, conlleva a valorar las actividades lúdicas para el desarrollo del ser humano desde que nacemos y a lo largo de la vida, debemos dejar de usar etiquetas y prejuicios sobre este tipo de actividades que socialmente solo son aplicables durante la infancia excluyéndola de las otras etapas de la vida, el juego proporciona alegría, facilita el proceso de socialización, fortalece el autoestima, baja los niveles de estrés y ansiedad brindando emociones placenteras.

## **El aprendizaje para la vida**

Es mejor que se piense que el aprendizaje debe ser placentero y divertido que señalar que el aprendizaje sea aburrido y monótono, donde se rompe el interés por el conocimiento.

En el diseño de las estrategias lúdicas se debe central en que las actividades partan desde conocimientos previos, que el aprendizaje sea situado en su contexto social y cultural, las y los estudiantes tendrán que tener una participación activa además de que el docente debe de tener un espacio armónico donde las y los estudiantes tengan la libertad de crear y construir su propio conocimiento, es decir el docente será el guía que dirija las actividades. Dicho lo anterior la autora llega a este planteamiento

Asimismo del trabajo de campo efectuado, de las observaciones realizadas en los salones de clase y de las experiencias vividas, se podría decir que el juego educativo en los salones de clase, está siendo una herramienta cada vez más utilizada, sobretodo, en la etapa preescolar por sus múltiples beneficios tanto de aprendizaje, como de socialización y preparación para la vida. Al ser esta una actividad espontánea de los seres humanos, cuando se hace de forma reglada, otorga unos patrones guía que permiten moldear la personalidad, la conducta y los comportamientos de los estudiantes, que como lo dije anteriormente, les prepara para la vida (Gómez, 2018, p.82-83).

Más allá de pensar en el aula y la cuestión académica se trata de lograr que los estudiantes puedan utilizar el conocimiento para la vida, que los prepare para los retos y desafíos, que les dote de habilidades sociales que los ayude en su camino, el conocimientos académica no debe pensarse como exclusivo de la escuela, donde los estudiantes solo repiten y siguen indicación.

José Vasconcelos en su discurso del día del maestro en el año 1923 nos comparte las siguientes palabras

el maestro tiene que ponerse a revisar todos los valores sociales, tiene que retroceder a los comienzos, tiene que desgarrar la historia para rehacerla, como va a rehacer a la sociedad. Rehacer la moral, rehacer la historia; solo así podrá evitarse que los niños de hoy repitan mañana las historias del día (Universidad Pedagógica Nacional México, 2016, p. 8).

Partiendo de esta idea se plantea que la historia es una pieza muy importante para la construcción de la sociedad. Por ello, debe ser entendida por todos los ciudadanos, y debe ser revisada desde los valores sociales. Es indispensable contextualizar el conocimiento otorgado a las y los estudiantes, donde se le añadan temas que estén en su entorno social, donde puedan ver a la clase de historia como un lugar donde puedan expresar sus ideas y pensamientos con libertad de expresión, de modo que se fortalezcan sus habilidades sociales y puedan tener herramientas que los ayuden a defenderse de los problemas y situaciones de la vida cotidiana.

Que se diga a los niños lo que hace cien años no se les enseñó (...) Si todo esto lo ignoramos, ¿dónde podremos encontrar la confianza en la propia raza, el orgullo que se necesita para levantar obras? ¿Cómo podremos creer en nosotros mismos, si comenzamos negando nuestras raíces y vivimos en el servilismo de imaginar que todo lo que es cultura ha de tener etiqueta de importación reciente, como si nada valiese el esfuerzo de los siglos que han acumulado en este suelo, en diversas épocas, torrentes de civilización que en seguida desaparecen, justamente porque no sabemos ligar el ayer con el presente y ni siquiera los esfuerzos todos de una sola época? (Universidad Pedagógica Nacional México, 2016, p. 11)

Ser necesita que las y los estudiantes se apropien de la historia y recordarles que ellos también son sujetos de cambio, que marcan historia con sus decisiones, que no necesariamente tienen que tener un puesto o un título que les dé un “valor” social. Desde su corta edad ellos son seres importantes que pueden cambiar y reestructurar la sociedad; se trata que partir de la enseñanza de esta asignatura, junto con otras, las y los estudiantes cambien y estructuren sus pensamientos y se construyan sociedades más justas con oportunidades para todos, donde la discriminación y las injusticias sean cosas del pasado.

En esta investigación se ha estudiado la importancia de la historia desde distintos enfoques, tomamos en cuentas a las y los alumnos, se analizó y resaltó la importancia del juego en todos los de la vida, además de diseñar e investigar estrategias para que las y los docentes pudieran tomar en cuenta para la enseñanza de la historia. Puede resultar utópico el cambiar la estructura de las clases, muchas veces hablamos de la escuela nueva, pero lamentablemente aún existen profesores que fomentan un aula pasiva, donde el profesor es el único poseedor del conocimiento, tristemente no se les brinda la oportunidad a las y los alumnos de ser ellos los protagonistas de su aprendizaje.

Muchas cosas falta por cambiar en la educación, pero es deseable que las instrucciones educativas sea formadoras de sujetos activos con ganas y coraje de cambiar a la sociedad, jóvenes que se les de oportunidades para crecer, por ello es necesario que las y los docentes depositen su semilla. Explotar la creatividad y la imaginación, sin prejuicios será pieza clave para el diseño de estrategias, de tal manera que las y los estudiantes nunca se les acabe el deseo por aprender y compartir lo aprendido.

Las instituciones educativas debe ser un espacio de libertad donde las y los alumnos tengan espacio para expresar sus ideas, creando así un pensamiento crítico. Por ello es que la historia será importante debido que al tener acceso a los contenidos, las y los estudiantes sabrán que todo cambio puede ser posible, que las injusticias pueden acabarse, que las luchas empiezan desde los lugares pequeños, que las y los jóvenes

se manifiesten ante descontento. La enseñanza de la historia junto con otras asignaturas, debe generar que las y los jóvenes siempre deben alzar la voz y pero sobre todo que recuerden que el silencio nunca será opción.

“Enseñar siempre: en el patio y en la calle como en la sala de clase. Enseñar con actitud, el gesto y la palabra” (Gabriela Mistral)

## Conclusión

Los principales aprendizajes que recupero de esta propuesta son los siguientes: con respecto al primer capítulo uno titulado: El contexto y la enseñanza de la historia considero que es importante comprender al hombre en sociedad, donde las y los ciudadanos identifique su cultura y los sucesos que han sido relevantes para el país, por ello es importante contextualizar el aprendizaje , donde las y los alumnos donde el conocimiento estará conectado con las experiencias de su vida diaria , además las y los docentes deben conocer a las y los docentes con lo que estarán trabajando, debido a que toda actividad y conocimiento otorgado debe de ir de acuerdo a la edad.

En el caso particular de las y los jóvenes de bachillerato se debe prestar atención a sus necesidades ya que al concluir la educación media superior tomaran decisiones que serán relevantes para el rumbo de su vida, algunos estudiaran y continuaran sus estudios y otros optaran por una vida laborar. Por lo tanto, vincular la enseñanza de la historia con experiencias de la vida de los estudiantes fomentara aprendizajes significativos los cuales podrán ser utilizados dentro y fuera de las instituciones educativas

Continuando con esta reflexión prosigo con el capítulo dos titulado: Capitulo dos: El juego ambiente para el aprendizaje a lo largo de la vida retome el juego en la enseñanza de la historia ya que considero al ser seres activos y sociales, las actividades recreativas, tienen beneficios en el plano físico, cognoscitivo, y menta en cualquier edad de la vida dicha información fue fundamentada por autores como Jerome Bruner, y Vygotsky.

Los seres humanos sin importar la edad, aprendemos dentro y fuera de las instituciones educativas, por ello, se debe optar por una enseñanza basada en el juego. Con todo lo que acabo de mencionar desarrolle estrategias lúdicas enfocadas en la enseñanza de la historia de manera que a partir de estas propuestas se pueda romper la estructura monótona y tradicionalista de las clases.

Para finalizar el capítulo tres: Capítulo tres: Una investigación para la enseñanza de la historia a partir de la investigación realizada por la autora, Gómez Escobar Rosa Alejandra tiene lugar en Colombia, en la ciudad de Cali, dentro de la institución educativa técnica industrial pública. Me permitió tener un panorama más amplio sobre la importancia de establecer estrategias lúdicas para la enseñanza de la historia, como mencione anteriormente los temas de esta asignatura pueden llegar a ser demasiado extenso, sobretodo el de la prehistoria.

La autora me deja la enseñanza de que sin importar lo extenso de un tema pueden ejecutarse estrategias que involucren a las y los estudiantes, dándoles la libertad creativa y expresiva. Más allá de trabajos monótonos como las exposiciones, lecturas, mapas mentales y líneas de tiempo, por mencionar algunos, la investigadora realizó estrategias activas donde las y los estudiantes pueden utilizar todo lo que este a su alrededor para su aprendizaje

Esta propuesta me sirvió para reconocer que el juego más allá de ser una actividad recreativa, puede ser un buen elemento para la educación, para despertar el interés de las y los estudiantes, donde el aprendizaje no solo será para la vida académica, sino que también serán aprendizajes para la vida. Estoy segura que si se cambia la estructura y el diseño de las clases las y los estudiantes verán la escuela como un lugar donde puedan expresar sus ideas y pensamientos son miedo o temor a ser juzgados, donde las y los docentes dejen de ser visto como los únicos poseedores del conocimiento, se trata de educar con libertad.

# ANEXOS

Libro del Colegio de Bachillerato General del Estado de Sonora

Asignatura: Historia de México 1

Anexo: 1

## Secuencia didáctica 4

### Los horizontes culturales de Mesoamérica.



#### Actividad Diagnóstica

Escribe tres grupos de pueblos originarios de Sonora y desde cuándo crees que han vivido en esta región.

1. \_\_\_\_\_, creo que habitan en Sonora desde \_\_\_\_\_.
2. \_\_\_\_\_, creo que habitan en Sonora desde \_\_\_\_\_.
3. \_\_\_\_\_, creo que habitan en Sonora desde \_\_\_\_\_.

Una de las formas precisas para el estudio de la historia, ha sido ubicar geográficamente a las sociedades del México Antiguo, así como también ubicarlas en el tiempo en que se desarrollaron; por eso hablamos de Horizontes culturales, que se utilizan para clasificar cronológicamente a la época prehispánica, y se divide en tres:

- Horizonte **preclásico**, que abarca del año 2500 ap. al 200 aproximadamente.
- Horizonte **clásico**, que corre del 200 al 900.
- Horizonte **posclásico**, del 900 al año 1521.



Principales culturas mesoamericanas.



#### Preclásico.

En el horizonte preclásico, se forman las primeras civilizaciones, surgen manifestaciones culturales y artesanales como la invención del papel hecho de amate, el desarrollo del calendario, la escritura jeroglífica y avances en la astronomía. En este horizonte apareció la primera gran cultura mesoamericana, o sea, la Olmeca, cuyo principal desarrollo se dio en la zona del Golfo de México, alrededor de tres grandes centros ceremoniales: San Lorenzo Tenochtitlán, La Venta y Tres Zapotes. Se ha comprobado que su influencia se extendió hasta lo que hoy es El Salvador, en la región maya, y en otras culturas asentadas en la región central del territorio como Xochicalco (Morelos), en la región zapoteca (Oaxaca) y mixteca (Guerrero).



Cabeza colosal Olmeca.

48

HISTORIA DE MÉXICO I



También surgió la civilización Maya, alrededor del año 2000 ap., la cual se destacó por su organización social, desarrollo científico y cultural. Los Mayas eran un conjunto de grupos que compartían elementos comunes, como su organización política, lengua, costumbres y organización militar. Esta cultura se extendió a lo largo de los territorios actuales de Belice, Guatemala, Honduras, El Salvador y en los estados mexicanos de Campeche, Tabasco, Chiapas, Quintana Roo y Yucatán.

En esta etapa surgen las primeras aldeas agrícolas, para después conformar ciudades, entre las más importantes se encuentran: Copán, Palenque, Bonampak, Tikal, Uxmal, Chichén Itzá y Mayapán.

### Clásico.

En el horizonte clásico florecieron grandes centros poblacionales como Teotihuacán, el Tajín, Pátzcuaro, Monte Albán, Uxmal, Kabah, Chichén Itzá y Tikal, entre otras ciudades que crecieron y decayeron por diversas circunstancias, aún no explicadas del todo. Los Mayas siguieron siendo una gran civilización en esta etapa, pero se desconoce el porqué abandonarían sus centros ceremoniales más importantes a finales del Clásico.

Estos centros poblacionales vivieron un importante desarrollo social, político, religioso y legal, estaban mejor organizados y contaban con gobiernos teocráticos; se le considera a este horizonte como el de mayor esplendor de las culturas mesoamericanas, en cuanto a avances científicos, culturales, artísticos o estéticos, sociales y económicos. En este período, Teotihuacán alcanzó un gran desarrollo e influencia entre otros pueblos, pero también vivió su decadencia y desaparición, muy probablemente por conflictos internos o por invasiones de otros pueblos.



Pirámide de Chichén Itzá, en la península de Yucatán, considerada una de las 7 maravillas del mundo moderno.

### Posclásico.

El horizonte posclásico, abarca del año 900 al 1521, fecha de la caída de Tenochtitlán, capital del imperio Mexica; se produjeron fuertes cambios en las culturas existentes debido a la invasión de pueblos nómadas procedentes del norte de México, que conquistaron y adoptaron los conocimientos de los pueblos anteriores.

Entre las principales culturas que se desarrollaron en esta época, destacan los Toltecas y los Mexicas, quienes se asentaron en la región central del país, en la zona del altiplano. El reino Tolteca, que alcanzó su máximo esplendor en la zona de Tula, Hidalgo, abarcaba una franja que se extendía desde Tollan hasta Cholula, que comprendía Teotihuacán (ya en decadencia) y estaba rodeado por los Chichimecas, asentados en el Valle de México y por las tribus Otomíes y Tarascas.



El calendario azteca o la piedra de sol es un disco monolítico que fue creado por los mexicas con el fin de mantener un sentido cíclico del tiempo.

### Tenochtitlan.



la Zona Arqueológica de Teotihuacán permanece envuelta en un misterio, sin embargo, recientes descubrimientos de especialistas del INAH han develado que se trata de la Ciudad del Sol y no de los Dioses como se suponía hasta ahora. Teotihuacán fue nombrada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 1987.

La desaparición del imperio Tolteca originó el establecimiento, en el Valle de México, de muchos pueblos independientes, que lucharon unos contra otros por dominar el territorio. El dominio se reflejaba en la imposición de tributos, es decir, que el pueblo dominante imponía a los vencidos el cobro en especie de determinados artículos de acuerdo con sus actividades económicas.

Estos tributos podían ser productos agrícolas como maíz y cacao, o bien, pieles de animales, joyas, oro, obsidiana, armas, escudos, plumas de quetzal y telas, entre otros. Las tribus liberadas del tributo iban en busca de una nueva y mejor forma de vida. Entre esos pueblos se encontraban Xochimilcas, Chalcas, Alcolúas (que fundaron Texcoco) y Tepanecas, que fundaron Azcapotzalco.

Durante su etapa nómada, cuyo comienzo se remonta al siglo IX, el gobierno de los Mexicas era teocrático. Cuenta la leyenda que sus sacerdotes, como voceros de Huitzilopochtli, los guiaron durante 500 años hasta encontrar el lugar prometido para fijar su residencia definitiva: Tenochtitlán, que fue fundada en el año 1325.

50

### Actividad 1

#### ConCiencia Histórica.

#### 1. Una vez que efectuaste la lectura sobre horizontes culturales, realicen lo siguiente:

- Formen equipos mixtos.
- Consigan hojas blancas o de colores, cartulinas o papel reciclado, para realizar una línea de tiempo.
- En la línea de tiempo deben plasmar las fechas aproximadas de cada horizonte cultural.
- Coloquen el nombre y las características de las culturas debajo del horizonte que les corresponda, de acuerdo con las fechas de su periodización.

#### 2. Contesten las siguientes preguntas:

- ¿Qué importancia tiene el tiempo, como una categoría de la Historia, para trabajar los horizontes culturales?
- ¿Qué importancia tiene en la actualidad, conocer el legado histórico de estas culturas?
- ¿Qué elementos de la época prehispánica están presentes en tu comunidad?

**Secuencia didáctica 2**

**Principales causas de exploración por los europeos.**



Actividad Diagnóstica

Principales Innovaciones Tecnológicas desde mi punto de vista	Argumenta ¿Por qué?

En el cuadro comparativo, escribe las principales innovaciones tecnológicas en la historia de la humanidad, desde tu punto de vista y argumenta ¿Por qué? Comparte las respuestas con tu grupo, y escucha las de tus compañeros, respetando las otras opiniones.



**a) Intercambio económico:**

Algunos autores señalan que, en vista de los enfrentamientos y bloqueos con el ejército turco, la búsqueda de nuevas rutas de navegación para el comercio con oriente pudo ser el principal factor que motivara los viajes exploratorios europeos. En el aquel entonces, el ejército turco-otomano había bloqueado los caminos de medio oriente, específicamente el Mar Rojo y zonas aledañas, interrumpiendo el intercambio comercial entre Europa y Asia.

La serie "El gran Imperio Otomano" explica cómo se dio el acontecimiento histórico de la toma de Constantinopla por los Turcos-otomanos, suceso coyuntural en la historia de la humanidad.

Durante los siglos XIV y XV se desarrollaron nuevas demandas (sobre todo en las clases altas de Europa) por productos que solamente podían ser aportados por los países de oriente. Algunos de estos productos son, por ejemplo: el algodón, seda, piedras preciosas, pimienta, canela, jengibre, nuez moscada, entre otros. Por otra parte, el imperio turco-otomano no dominó el Mar Rojo (y sus zonas aledañas) hasta principios del siglo XVI, cuando los navíos portugueses ya estaban en su máximo apogeo.



**b) Facilidad económica:**

Diversos autores mencionan que dichas expediciones europeas, fueron realizadas debido a la relativamente buena estabilidad económica por la que estaba pasando Europa durante el año 1400. Fue entonces cuando el continente europeo tuvo el suficiente soporte económico como para poder sustentar dichas actividades, y expandirse a nuevas fronteras. Esta explicación es debatible debido a que ciudades como Florencia, Venecia o Génova, ya poseían dicho nivel económico desde siglos antes.

**c) Sobrepoblación:**

Se piensa que para el año 1400, Europa ya se encontraba sobrepoblada, por lo que su capacidad de sostenerse a sí misma, en cuestión de recursos, la superaba, y era menester encontrar nuevas tierras para asentarse. Sin embargo, esta teoría ha sido debatida debido a que los primeros viajes fueron realizados durante la primera década del siglo XV, cuando la población de Europa había sufrido bajas recientes en el contexto de la Edad Media.

**d) Búsqueda de oro y plata:**

Ciertos autores relacionan los viajes exploratorios europeos, con la búsqueda de minerales como el oro y la plata, los cuales atenuarían las pérdidas económicas (principalmente de plata) que ocurrieron a causa de la Edad Media.

Aunque es cierto que Europa, durante esta época, estaba pasando por dificultades debido a las complicadas relaciones económicas con Oriente, parte de estas dificultades fueron amortiguadas debido a la estrecha relación que poseía el gobierno y la economía portuguesa con las minas extractivas de oro en África, específicamente en la zona de Nigeria.

**e) Innovaciones tecnológicas:**

Algunos historiadores creen que las expediciones europeas ocurrieron debido a adelantos en la ingeniería naval, específicamente, debido a la invención de la carabela. La invención de este tipo de embarcación ocurrió entre los años 1420 a 1470, y marcó el inicio de uno de los periodos más importantes para la exploración marítima portuguesa.

La carabela permitía a los marinos navegar a gran velocidad y durante más tiempo que con otras embarcaciones; sin embargo, su principal ventaja era que los marineros podían tener control de hacia dónde querían viajar, y no dependían de las direcciones y condiciones del viento.

Otro aditamento que se perfeccionó durante este periodo fue el Astrolabio, instrumento de navegación que permite saber la hora y latitud de un cierto punto conocido, en función de la posición de las estrellas. De esta forma, los marineros tuvieron la posibilidad de ubicarse en el mar sin tener que depender de su visión hacia la costa.

Es importante señalar que anteriormente a la innovación de dichos aditamentos, ya se habían planeado y efectuado viajes exploratorios, inclusive en condiciones adversas, principalmente por marineros de las regiones del norte de Europa.

### Secuencia didáctica 3

## La conquista material y espiritual.



### Actividad Diagnóstica

Escribe un resumen de lo que recuerdes de la “Conquista de México”. Te puedes guiar con las siguientes preguntas: ¿Cuáles fueron los personajes más importantes de ese proceso histórico?, ¿Cómo se llevó a cabo?, ¿Cuándo sucedió?, ¿Por qué sucedió?, ¿Cuáles fueron las consecuencias (cambios) de la Conquista?

---

---

---

---



### Reflexión conceptual. *Conquista, mestizaje, indios, indígenas.*

¿Sabes que somos parte de un proceso histórico de mestizaje originado en la Conquista? En este apartado se busca dotar al alumno de conceptos e información necesarios para comprender de manera clara el proceso de conquista por parte de los europeos en América, ya que es importante, ante cualquier tipo de análisis histórico, tener claro el origen conceptual de los procesos históricos.

El término *conquista*, hace referencia al dominio de un pueblo o cultura por sobre otro, lo cual no era algo nuevo para los habitantes de lo que después se denominó “El Nuevo Mundo”, ya que entre los pueblos nativos, existían relaciones cambiantes de dominio entre las distintas culturas que se desarrollaron en el periodo prehispánico.

Particularmente en la historia de México, la conquista se ha establecido desde el inicio de la expedición de Hernán Cortés, el 18 de febrero de 1519, hasta la caída de Tenochtitlán, el 13 de Agosto de 1521, o sea, en poco más de dos años. Pero lo anterior podría determinarse como la primera etapa de dicho proceso de descubrimiento, conquista y dominio, ya que el área conquistada es en referencia solo a lo comprendido por el entonces imperio Mexica o azteca y de Veracruz. La conquista de lo que se llamaría Nueva España lleva más años, ya que después de 1521, continuaron las expediciones de conquista hacia nuevos territorios, con la finalidad de reclamar su control en nombre de la corona española.

Es importante determinar que todos los conceptos sobre la historia de América son de origen europeo o en relación con la llegada de los peninsulares. Incluso el nombre del continente es en honor a un cartógrafo florentino llamado Américo Vesputio, quien trazó por primera vez el contorno del nuevo mundo. De ahí que los habitantes indígenas del ahora continente llamado América, no se consideraban como americanos, sino como tradicionalmente se llamaban a ellos mismos según su pueblo, es decir, los europeos renombraron todo para hacerlo entendible para ellos. No es posible entender a la nación moderna que es hoy México, sin



63

BLOQUE III: La llegada europea a América y el proceso de conquista.

conocer el proceso de **mestizaje** iniciado tras la conquista española, de los territorios que hasta antes de ese suceso, dominaban las llamadas culturas prehispánicas. Según la Real Academia Española (RAE) el mestizaje es definido como el “cruce de razas diferentes”; según la misma fuente, también se entiende como la “mezcla de culturas distintas, que da origen a una nueva”. Con este término se designa al proceso histórico ocurrido en Latinoamérica (mezcla racial y cultural) entre pueblos nativos y los conquistadores españoles. La palabra **indígena** hace referencia al habitante nativo del país, por lo anterior, y en base al significado estricto del concepto, un alemán que provenga de tribus nativas como los Sajones, es indígena de Alemania. Hay que basarnos en la pureza de la sangre nativa de los habitantes para determinar si alguien es o no indígena, ya que el mestizaje es el cruce de dos grupos étnicos distintos.

El término **indio**, en la actualidad, es el gentilicio de los habitantes de la India, pero durante las expediciones comerciales del siglo XV se pretendía descubrir rutas marítimas a oriente, incluido a este país asiático. Lo que se encontró fue un continente, el cual por cuestiones administrativas y tradicionales de la corona española, se denominó Las Indias occidentales. Este nombre se le dio a todo territorio descubierto y por descubrir en el nuevo mundo. En 1511 se formó el Consejo de Indias, el cual controlaba y administraba todo lo relativo a los territorios indios (americanos y filipinos). De ahí la tendencia constante para definir a los habitantes nativos del nuevo mundo como indios.



Es importante reflexionar acerca de la diversidad cultural en tu comunidad, tu país y en el mundo. Somos producto de procesos históricos que han configurado nuestra realidad presente, en la que podemos encontrar elementos distintos tanto en lo racial, como en lo lingüístico, lo económico, político, social; en fin, en todo lo que conforma nuestra identidad.

Por ello debemos respetar las diferencias que existen entre los diversos grupos culturales. El origen de las guerras en nuestra historia, ha sido precisamente por no respetar ni tolerar a los “otros”. Aprendamos de ella para construir un mundo mejor.

### Actividad 1

**ConCiencia Histórica.** En equipo, investiguen qué elementos producto del mestizaje cultural existen en tu comunidad, en la actualidad, y elaboren un collage con imágenes. Peguen el producto en el mural de su salón y muéstrenlo al resto de sus compañeros

## La Conquista.

Tras el descubrimiento de América, los reyes españoles otorgaron a los diversos conquistadores privilegios y permisos. Firmaron acuerdos conocidos como Capitulaciones, donde los reyes otorgaban a los conquistadores la facultad de apropiarse de tierras y de tutelar a los indígenas que habitaban en esos territorios, a través de la encomienda.

La encomienda era una figura jurídica que permitía a un español cobrar tributos y recibirlos de pueblos indígenas, a cambio, asumía obligaciones como: catequizar a los nativos, dedicar una cuarta parte del tributo cobrado a la construcción de iglesias, y supervisar que se aplicaran las leyes protectoras en favor de los indígenas.

La explotación y disminución del número de indígenas en las islas del Caribe, tanto por los trabajos forzados como por la aparición de epidemias, llevó a los españoles a explorar nuevos territorios. Diego Velázquez, gobernador de Cuba, organizó las primeras expediciones hacia el territorio conocido como Mesoamérica.

Fue entonces que se organizó una tercera expedición a cargo de Hernán Cortés, quien zarpó de Cuba en febrero de 1519, llegó a las costas del Golfo donde hoy se ubica Tabasco, y después de librar algunas batallas, recibió varios regalos, entre ellos, 20 doncellas; una de ellas era Malintzin, mejor conocida como La Malinche, quien hablaba maya y náhuatl, y que se convirtió en la intérprete oficial de Cortés.



Moctezuma II frente a Cortés.



De Tabasco, Cortés llegó a la isla de San Juan de Ulúa en compañía de Francisco de Montejo y Alonso Hernández, donde fundó, en 1519, la llamada Villa Rica de la Vera Cruz (hoy Veracruz), y donde estableció el primer cabildo o Ayuntamiento, que se encargaba de gobernar, organizar, controlar y ofrecer los servicios públicos.

Cortés se dirigió hacia Tenochtitlán con 400 españoles y algunos guerreros indígenas. En su tránsito hacia la capital del Imperio Mexica, Cortés hizo algunas alianzas

con los totonacas y venció en combate a los tlaxcaltecas. Xicoténcatl, gobernador de Tlaxcala, se sumó a la alianza con los españoles.

Recorrieron muchos pueblos y ciudades como Cholula, Amecameca, Chalco e Iztapalapa, donde combatieron, para finalmente llegar, el 8 de noviembre de 1519, a Tenochtitlán, donde fueron recibidos cordialmente por el emperador Moctezuma II, quien creía que Cortés era Quetzalcóatl. Sin haber librado batalla alguna, los españoles se apoderaron de México-Tenochtitlán.



Soldado español y guerrero mexica.

Sin embargo, Diego Velázquez, gobernador de Cuba, mandó apresar a Cortés porque había desobedecido sus órdenes. Mientras Cortés se retiraba de Tenochtitlán, Pedro de Alvarado quedó al mando. Indignado porque los mexicas celebraban una fiesta en honor a Huitzilopochtli, ordenó asesinar indígenas, en un evento conocido como la Matanza del Templo Mayor.

Esto enfureció a los mexicas, los que encabezados por Cuitláhuac —quien sucedió a Moctezuma II— expulsaron a los españoles de Tenochtitlán y les causaron muchas muertes. A este suceso se le conoce como la Noche Triste, pues se dice que Cortés lloró la muerte de sus soldados debajo de un ahuehuete, al que se llamó precisamente árbol de la Noche Triste.



Al norte de la ciudad de México se encuentra "El Árbol de la Noche Triste" uno de los vestigios de nuestra historia. Ahí se puede apreciar una placa con información de este acontecimiento, que algunos aseguran se trata solo de un mito.

66

HISTORIA DE MÉXICO I

Decidido Cortés a conquistar Tenochtitlán por la vía de las armas, sitia la ciudad, y apoyado por cerca de 80 mil guerreros tlaxcaltecas, derrota finalmente a los mexicas, el 13 de agosto de 1521, cuando era Cuauhtémoc emperador. Así culmina la Conquista de la capital del Imperio.

Es importante aclarar que cuando se habla del periodo Prehispánico, se hace referencia a todo lo acontecido en América antes de la llegada de los españoles, por lo mismo, este período histórico puede variar, según sea el caso particular de cada expedición, y conquista de nuevos territorios. El período prehispánico para México culminó en 1519, con el proceso de conquista de Hernán Cortés, pero en centroamérica culminó años antes. En 1510 Alonso de Ojeda exploró lo que hoy se conoce como Honduras y Nicaragua, por lo que para los indígenas de esos territorios el período prehispánico finalizó antes que para los Aztecas. Francisco Pizarro inició sus expediciones de conquistas del territorio inca en 1524, así que los andinos tuvieron otra periodicidad con respecto al mismo concepto. De igual manera, en las regiones culturales del actual México y noroeste de Estados Unidos (Mesoamérica, Aridoamérica y Oasisamérica) la Conquista también fue en diferentes temporalidades; para mayor comprensión del tema, se recomienda la lectura de Jiménez (2006) "El gran norte de México: una frontera imperial en la Nueva España 1540-1820".

¿Te has preguntado si los españoles tienen la misma imagen de Cortés que de él tenemos los mexicanos? ¿Pondrías a Hernán Cortés entre los personajes más importantes y con mayor impacto benéfico de la historia de México?, ¿Por qué?; por último: ¿Crees que somos un país orgulloso de su historia?



**Conquista espiritual. Una mirada al sincretismo religioso.**

La Conquista Espiritual fue un proceso de evangelización que iniciaron los españoles tras la conquista política y militar de Tenochtitlán, en 1521. La evangelización de los “naturales” o indígenas estuvo a cargo de las órdenes religiosas provenientes de Europa. Las órdenes religiosas fueron llegando a Nueva España en el siguiente orden cronológico:

Orden religiosa	Año
Franciscanos	1524
Dominicos	1526
Agustinos	1533
Jesuitas	1572

Cuando los conquistadores españoles se adueñaron de las nuevas tierras, además de tomar posesión de ellas, tenían la misión de evangelizar a los habitantes nativos. En este sentido, la labor misionera estuvo siempre ligada a la actividad conquistadora. Mientras que los militares realizaban la labor por medios militares, “con la espada”, los misioneros lo hicieron “con la cruz”. Los religiosos tuvieron un papel fundamental como defensores de los indígenas frente al abuso de los encomenderos y los funcionarios. Sin embargo, esta política fue de ruptura, pues buscaba separar al indígena de su presente y pasado, para así educarlo en la nueva fe.

En la primera etapa, los misioneros hicieron poco por evangelizar porque no estaban preparados para cristianizar, al no saber la lengua de los pobladores nativos. Lo primero que se hizo fue tratar de que los indígenas perdieran sus tradiciones religiosas, al construir sobre sus lugares sagrados, iglesias cristianas.

Sin embargo, la ruptura no fue total. Nació un sincretismo religioso que ha existido en México desde hace casi quinientos años. Se puede entender como el intento de conciliar doctrinas o religiones distintas. Es decir, la situación que se produce cuando se mezclan dos religiones, en la cual, una principal toma y adopta elementos (tales como: ritos, leyendas y mitologías) de la otra, para hacerlos propios. Se hace por medio de una simbiosis en donde las dos culturas religiosas se mantienen, para dar lugar al nacimiento de una nueva identidad religiosa única.



Pomuch es una población localizada a 45 minutos de San Francisco de Campeche y forma parte del municipio de Hecelchakán, es famoso nacional e internacionalmente por una particular tradición de sus habitantes en el día de muertos, aquí los familiares del fallecido esperan 4 años para abrir la tumba y limpiar los restos, para luego envolverlos en mantas nuevas y bordadas especialmente para la ocasión y finalmente dejarlos listos para el Hanal Pixán (comida de las almas). Esta es una tradición funeraria que tiene elementos prehispánicos Mayas y católicos.

El sincretismo religioso en México se puede ver manifestado en la imaginaria religiosa, como resultado de la libre interpretación de artesanos indígenas y mestizos, de los símbolos cristianos. Así es como podemos observar: crucifijos hechos de caña de azúcar y maíz, angelitos negros, tlahualiles, vírgenes mestizas y mulatas, las posadas en épocas navideñas, árboles de la vida con vírgenes, diablos de complexión blanca, cristos negros y representaciones de personajes míticos de las culturas indígenas. ¿Te has preguntado cuál es el origen de la virgen de Guadalupe, y cuál es su importancia en nuestra cultura mexicana?

Este proceso de evangelización no siempre fue pacífico, generalmente estuvo acompañado de acontecimientos que denotan violencia, propia de la resistencia a ser conquistado militar y/o espiritualmente. La conquista y la evangelización no fueron igual en toda la Nueva España; primeramente se realizaron en Mesoamérica (actual centro de México) y poco a poco se fueron extendiendo por todo el territorio, pero con distintos personajes y en diferentes tiempos. Ejemplos de esta violencia son el asesinato de misioneros, o el saqueo y destrucción de templos, perpetrados por los pueblos originarios. Otro ejemplo de lo mencionado está en el capítulo X de la obra "Favores celestiales" del misionero Jesuita Francisco Eusebio Kino, quien fue designado a la evangelización de la Pimería Alta en el Noroeste de La Nueva España, el cual dice:

*"Dichosa y gloriosa muerte del venerable padre Francisco Xavier Saeta, y de cuatro sirvientes, y despojo de su casa. El día 2 de abril de 1695, Sábado de Gloria, al salir el sol, entraron en la casa del venerable padre los referidos cuarenta malévolos de San Antonio del Oquitoa, al parecer en paz, pero con sus arcos y flechas; hablaron con el venerable padre y él con ellos, y los despidió amigablemente; salieron y llegó el venerable padre con ellos hasta la puerta de la capaz sala, a donde luego el padre reconoció su mal intento de los sacrílegos, y aunque el venerable padre llamó al capitán de la Concepción, quién por miedo de la gente armada no acudió luego; el venerable padre se puso de rodillas en la misma puerta de su sala, (que era la que todavía servía de iglesia) a recibir, como recibió, los dos flechazos, y levantándose con ellos entró a abrazarse con un muy lindo Santo Cristo de bulto que había traído consigo desde Europa, y sentándose sobre una caja por la floqueza y dolor, y después sobre la cama, y desangrándose, dio su dichoso espíritu al Soberano Creador" (p. 35).*

¿Cuál es tu opinión respecto a lo narrado en el anterior párrafo?, ¿Para qué crees que se escribían este tipo de acontecimientos? Los registros de los misioneros y conquistadores de ese tiempo, hoy son una importante fuente primaria para el estudio de nuestra Historia.



### Actividad 3

**ConCiencia Histórica.-** Investiguen un ejemplo de alguna manifestación de sincretismo religioso en Sonora o en México, que aún esté presente. Identifiquen los elementos indígenas y los que son propios del catolicismo. Con la información adquirida, elaboren un tríptico que explique lo siguiente: nombre de la manifestación, lugar de origen, en qué consiste, elementos indígenas, elementos del catolicismo, importancia de esta manifestación en la cultura mexicana. No olviden integrar imágenes, y al final, incluir las fuentes de información.

Como has podido observar, el descubrimiento de América representó una ruptura de viejas ideas como la de que la tierra era plana, y esto significó la ampliación del mundo hasta entonces conocido. Su impacto fue tan grande que produjo cambios en el pensamiento universal sobre la condición humana, ajustes en las leyes de Conquista y el crecimiento económico y político de España sobre Portugal, Francia, Inglaterra, y otras naciones que peleaban por la hegemonía del mundo en el siglo XVI.

También te diste cuenta que el proceso de Conquista no fue fácil, sino que llevó varios años. Las constantes incursiones de los españoles hacia el interior del territorio de Mesoamérica, les permitió ir avanzando y conquistando pueblos, construir alianzas, conocer creencias y costumbres, hasta llegar al altiplano central.

La Conquista de Tenochtitlán es uno de los mayores acontecimientos en el proceso de expansión de la Corona española; la caída del Imperio Azteca representó el inicio de una nueva época en las culturas y civilizaciones de Mesoamérica. Se implantaron nuevas leyes e instituciones sujetas a la Corona española.



"La colonización o llegada de Hernán Cortés a Veracruz" es el último de una serie de murales que Diego Rivera (1886-1957) pintó en el primer piso del Palacio Nacional de México entre 1929 y 1950. Aquí se puede observar a un español recogiendo lo que parece ser un mineral trabajado con la mano de obra indígena.

Para equilibrar esta situación, la Corona envió junto con los conquistadores, a frailes de distintas órdenes religiosas, que tenían como misión abogar por la dignidad de los nativos, proteger sus derechos y expandir la religión católica.

Se propició la fusión de las tradiciones y culturas españolas e indígenas, con lo que se formó una nueva identidad: la mestiza, que se iría consolidando a lo largo de tres siglos, durante el periodo conocido como

Anexo: 5

¿Cuándo fue el inicio y termino la Independencia de México?

¿Dónde tuvo lugar el Grito de Dolores?

¿Cuáles fueron las causas de la Guerra de Independencia?

¿En cuántas etapas se divide la Independencia?

¿Qué son los “sentimiento a la nación”?

¿Quiénes son los principales representantes de cada etapa y en qué consistió cada una de ellas?

¿Qué tratado marco el fin de la Guerra de Independencia?

¿Cómo finaliza la guerra de Independencia?

### Primera Etapa. Miguel Hidalgo y Costilla.

Los conspiradores reunidos en Querétaro estuvieron a punto de correr la misma suerte que los de Valladolid meses antes, y al ser descubiertos, decidieron tomar las armas de manera un tanto precipitada, Hidalgo, que era un criollo y sacerdote preparado y conocía las ideas de la Ilustración, decidió invitar al pueblo de Dolores en Guanajuato a unirse a la lucha por la independencia, así fue como en la madrugada del 16 de septiembre de 1810 dio inicio el movimiento de Independencia.

En un principio, el llamado de Hidalgo fue por reconocer el reinado de Fernando VII como Rey legítimo de España y sus territorios americanos, y criticaba el mal gobierno en el Virreinato.

Iniciado el movimiento armado, Hidalgo logró sumar a mucha gente en la zona del Bajío (Guanajuato) y obtener victorias importantes. Decretó la abolición de la esclavitud en la Nueva España. Sin embargo, en enero de 1811 Hidalgo fue derrotado en la batalla del Puente de Calderón por las tropas españolas o realistas, como se les conoce. Los insurgentes huyeron hacia el norte y en ese trayecto fueron capturados Hidalgo, Allende, Aldama y Jiménez, en la zona de Acatita de Baján, Coahuila. Pocos días después fueron fusilados en Chihuahua. La muerte de Hidalgo marca el fin de la primera etapa del movimiento de Independencia.



## Segunda Etapa. José María Morelos y Pavón.

Ignacio López Rayón y José María Morelos y Pavón continuaron el movimiento, que para entonces ya había tomado otro sentido. Morelos vio la necesidad de establecer un gobierno que coordinara la lucha insurgente. Así, el 14 de septiembre de 1813 formó un Congreso Nacional en Chilpancingo, conocido como el Primer Congreso de Anáhuac. Ante ese Congreso, Morelos dio a conocer Los Sentimientos de la Nación, en este documento Morelos declaraba que América era independiente de España y que el poder surge del pueblo. Establecía también como forma de gobierno, una República con división de poderes: Ejecutivo, Legislativo y Judicial.



José María Morelos y Pavón.

Eliminaba la esclavitud y los tributos, declarando a todos iguales ante la ley. En ese documento, también se presentaba como única religión, la católica. A continuación, encontrarás dos fragmentos del documento que expuso José María Morelos en Chilpancingo, Guerrero el 14 de septiembre de 1813.

A finales de 1813 y tras la serie de derrotas infringidas por las tropas realistas a las fuerzas insurgentes, el Congreso de Anáhuac abandonó Chilpancingo y comenzó su peregrinaje por el territorio nacional. José María Morelos decidió trasladarlo, se instaló periódicamente en varios poblados de los actuales estados de Michoacán y Puebla.



Congreso de Anáhuac donde se declara la independencia de la América Septentrional.

El 5 de noviembre de 1815, durante la marcha incesante del Congreso, un destacamento realista al mando del coronel Manuel de la Concha, atacó a la columna insurgente en Tezmalaca, Puebla, y aprehendió a Morelos, quien fue conducido a la Ciudad de México y sometido a un juicio militar y eclesiástico.<sup>1</sup>

Al momento de su ejecución, Morelos no aceptó que le vendaran los ojos. Arrodillado y de espaldas a los soldados, Morelos escuchó la orden de disparo. Cuatro balas lo alcanzaron e hirieron. Su cuerpo cayó y murió a las 3:30 de ese día 22 de noviembre de 1815. Con la muerte de Morelos finalizaba una etapa muy importante de la historia de México.

<sup>1</sup> <https://www.gob.mx/sedena/documentos/5-de-noviembre-de-1812-jose-maria-morelos-y-pavon-fue-capturado-en-tezmalaca-pue?state=published#:~:text=5%20de%20noviembre%20de%201812%2C%20Jos%C3%A9%20Mar%C3%ADa%20Morelos%20y,fue%20capturado%20en%20Tezmalaca%2C%20Pue.&text=A%20finales%20de%201813%20y,peregrinaje%20por%20el%20territorio%20nacional.>

### Tercera Etapa: Consumación de la Independencia de México.

En diciembre de 1813, Fernando VII regresó al trono de España, se intensificó entonces la persecución a los insurgentes. En 1815, Morelos fue capturado y el 22 de diciembre de ese año, fusilado en San Cristóbal Ecatepec, Estado de México. Tras la muerte de Morelos se inicia una tercera etapa de la guerra de Independencia en la que destacan Vicente Guerrero, Guadalupe Victoria, Nicolás Bravo y Pedro Moreno.

También Francisco Javier Mina (militar español que se rebeló al rey Fernando VII) y el fraile nacido en Nueva España, Fray Servando Teresa de Mier. Ambos lucharon a favor de la independencia. Mina en la zona de Tamaulipas, San Luis Potosí y Zacatecas, pero el 11 de noviembre de 1817 fue fusilado.

Fray Servando fue apresado y recluso en la cárcel de la Inquisición de la ciudad de México. Tras la muerte de Nicolás Bravo y López Rayón, Vicente Guerrero continuó en pie de lucha. Para 1820, una conspiración encabezada por Rafael del Riego contra el Rey Fernando VII logró obligarlo a jurar la Constitución de Cádiz (aprobada en 1812), en donde se reforzaba el poder de España sobre los virreinos, con ello, desapareció la Corona española para dar paso a una monarquía constitucional, con división de poderes y elección de autoridades, tanto en España como en América.

En la Nueva España, el virrey Apodaca también se vio obligado a jurar la Constitución de Cádiz, entonces los criollos novohispanos buscaron la manera de independizarse para fundar un nuevo reino, encargando de ello a Agustín de Iturbide.

Iturbide y Guerrero firmaron una alianza, para sumar esfuerzos y combatir a las tropas del virrey Apodaca. El 24 de febrero de 1821 se proclamó el Plan de Iguala o Plan de las Tres Garantías, que declaraba la Independencia de Nueva España, proponía como forma de gobierno una monarquía moderada, es decir, un reino independiente, cuyo trono se ofrecería a Fernando VII o algún otro miembro de la familia real.



Abrazo de Acatempan.



Juan O'Donjú, Último Virrey de la Nueva España.

Debes saber que, de este Plan, surgió el Ejército de las Tres Garantías, cuya bandera adoptó los colores que actualmente tiene. Mientras tanto, desde las Cortes de España, aún se pensaba controlar al Virreinato. Para esto se nombró como jefe político a Juan de O'Donjú, quien llegaría a sustituir al entonces virrey Apodaca, que había sido destituido.

Pero cuando O'Donjú llegó a Veracruz, se enteró de que el Ejército Trigarante controlaba todo el territorio. Entonces se entrevistó con Agustín de Iturbide, quien lo puso al tanto de los acuerdos firmados con Guerrero, no teniendo posibilidades de gobernar a nombre de las Cortes españolas, O'Donjú firmó el 24 de agosto de 1821 el Tratado de Córdoba, donde reconocía la separación de Nueva España y el establecimiento de un Imperio Mexicano.

Casi un mes después, el 27 de septiembre de 1821, el Ejército Trigarante, entraba triunfante a la ciudad de México. El 28 de septiembre de ese año, O'Donojú e Iturbide firmaron el acta de Independencia. Mientras tanto se nombró una Junta Provisional Gubernativa del Imperio Mexicano, integrada por 38 miembros, mismos que juraron en la Catedral Metropolitana, el Plan de Iguala y el Tratado de Córdoba.



Entrada del Ejército Trigarante.



Agustín I, Emperador de los Mexicanos.

Esta Junta nombró una Regencia encabezada por Iturbide. Así nació formalmente la nueva Nación independiente, con Iturbide como primer emperador del Imperio Mexicano el 21 de julio de 1822 y más tarde (en 1824) se cambiará por una República, modelo de gobierno que permanece hasta nuestros días.

119

BLOQUE V: El proceso de independencia de México.



## Anexo: 7

Desarrolla y plasma las ideas principales de cada una de las etapas, así como los personajes más representativos de cada una

Primera etapa

Segunda etapa

Tercera etapa

**Reflexiones finales.**

En un breve recorrido de casi 20 años, pudiste observar una gran cantidad de acontecimientos que cambiaron el rostro del Virreinato de la Nueva España. A la larga lista de inconformidades, injusticias, desigualdades y falta de oportunidades, se sumaron los problemas vividos por España, todo esto llevó a criollos, mestizos e indígenas, a luchar por su independencia. La Independencia de Estados Unidos en 1776 y la Revolución Francesa en 1789, fueron antecedentes que ofrecieron modelos alternativos de gobierno.

Al principio del movimiento armado, Hidalgo defendía la permanencia del Rey Fernando VII en el trono español, condenaba la invasión francesa en España y criticaba al mal gobierno virreinal, pero con el paso de los meses, Hidalgo incorporó las demandas de libertad, igualdad y justicia.

Hidalgo fue derrotado y fusilado, pero continuó la lucha Morelos, quien planteará el diseño de una República, con ciudadanos libres e iguales ante la ley, Ignacio López Rayón y Nicolás Bravo, se unieron a este grupo, quienes buscaban definir un gobierno independiente, que organizara las fuerzas dispersas del movimiento. Vicente Guerrero, Guadalupe Victoria y Agustín de Iturbide, mantuvieron la lucha hasta que el 28 de septiembre de 1821 fue firmada el acta de Independencia que ponía fin a casi 300 años del Virreinato de la Nueva España para dar paso al México independiente.

 **Actividad 1**

**Elabora y completa el siguiente cuadro de los personajes que participaron en la Independencia de México, explicando su aporte a dicho suceso.**

Personaje Histórico	Participación en la Independencia
Miguel Hidalgo	
Fernando VII	
José María Morelos	
Juan O'Donoju	
Agustín de Iturbide	
Vicente Guerrero	



Actividad Construye-T

5.- Amor es: hablar y escuchar.

Página: 122

6.- La inclusión en las redes sociales.

Página: 124



Cierre



Actividad 2

Elabora en esta hoja una línea del tiempo con los sucesos de la Independencia de México y pégalas en el cuaderno. Separa la actividad con las 3 etapas específicas.

121

BLOQUE V: El proceso de Independencia de México.

## Referencias

- Aguirre, C. (2006). *La escuela de los Annales. Ayer, Hoy, Mañana. Argentina: Prohistoria* . Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/332104983\\_Carlos\\_Antonio\\_Aguirre\\_LA\\_ESCUELA\\_DE\\_LOS\\_ANNALS\\_AYER\\_HOY\\_MANANA](https://www.researchgate.net/publication/332104983_Carlos_Antonio_Aguirre_LA_ESCUELA_DE_LOS_ANNALS_AYER_HOY_MANANA)
- Burke, P. (1999). *La revolución Histográfica Francesa*. Barcelona: Genedisa, S.A. Recuperado de <https://introduccionalahistoriaunlp.files.wordpress.com/2017/07/burke-la-revolucion-historiografica-francesa-peter-burke>
- Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. Recuperado en: <http://educamosjuntos.univalle.edu.co/descargables/Juegopensamientolenguaje.pdf>
- Cardona, N. y Hernández, G. (2016). El juego; como formador en los nuevos ambientes de aprendizaje. *UNIMINUTO*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/160119468.pdf>
- Calvo, P. y Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La razón histórica*. (40), 23-31. [file:///C:/Users/duo/Downloads/LRH%2040.2%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/duo/Downloads/LRH%2040.2%20(2).pdf)
- Cirett, S. (2012). La formación del historiador como docente. En Llanes, L. (coord.), *Didáctica de la Historia en el siglo XXI*. (pp 29-42 ). México: Palabra de Clío
- Chiodi, S., Galizia, P., Cravero, A., Ormello, C. y Pegora, M. (12 de Febrero de 2019). El juego como vehículo de sensaciones placenteras en el adulto mayor. *Revista de Salud Pública*. Recuperado de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/RSD/article/view/23465#:~:text=La%20psicomotricidad%20en%20la%20promoci%C3%B3n,%2Dcomunicativas%20y%20pr%C3%A1xico%2Dcognitivas>.
- Corella, P.C., Hernández, K.Y., y López, J.R. (2020). *Historia de México 1. Sonora*, México: Caniem. Recuperado de [https://www.cobachsonora.edu.mx/files/semestre3-2020/historiademexico\\_1.pdf](https://www.cobachsonora.edu.mx/files/semestre3-2020/historiademexico_1.pdf)
- Cuesta, M. (2016). *La influencia de la escuela de los Annales en los manuales de historia* (Master). Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/10398/CuestaVegaMarcos.pdf?sequence=1>
- Díaz, A. (1998). Una aportación a la didáctica de la historia. La enseñanza-aprendizaje de habilidades cognitivas en el bachillerato. *Perfiles educativos*, (20), p.40-66. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/140/14000506.pdf>

Díaz, F. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw-Hill. Recuperado de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Ensenanza-situada-vinculo-entre-la-escuela-y-la-vida.pdf>

Ferrari, N. (1973) positivismo e historia. Recuperado en [https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos\\_digitales/4465/81-cuyo-1973-tomo-09](https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/4465/81-cuyo-1973-tomo-09)

Flores, D., Ortega, M., Martínez, J., Rodríguez, M. y Gómez, J. (2020). Beneficios de la ludoterapia en el deterioro cognitivo de los adultos mayores en una casa de reposo de Aguascalientes. *Revista de enfermería neurológica*, 19(1), 15-31. doi: <https://doi.org/10.51422/ren.v19i1.287>

Galván, L. (1999). Nuevos libros, nuevas tendencias, nuevas alternativas en la enseñanza de la historia en México: (1992-1997). En L. E. Galván y M. Lamonedá. *UN RETO: La enseñanza de la historia hoy* (pp.85-95). México: ISCEEM

Gallardo, J., Gallardo, P. (2018, Junio, 12)\_Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/327746069\\_Teorias\\_sobre\\_el\\_juego\\_y\\_su\\_importancia\\_como\\_recurso\\_educativo\\_para\\_el\\_desarrollo\\_integral\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil)

Gómez, R. (2018). *El juego en la enseñanza aprendizaje de la historia: diseño de una propuesta pedagógica*. (Tesis de pregrado). Universidad del Valle, Cali, Colombia.

González, L. (1998). De la múltiple utilización de la historia. En C. Pereya (eds.), *Historia para qué* (pp.53-74). México: siglo XXI editores

Huerta, R. (2005). Canciones y películas como recurso didáctico en la enseñanza de la historia en la escuela secundaria. En H. Ibarra y L. Contreras (coords), *Didáctica historia de la educación en Zacatecas* (pp.30-60). México: UPN

Lamonedá, M. (1998). ¿Cómo enseñamos historia en el nivel medio superior?. *Revista mexicana de investigación educativa*, (3), p.101-112. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14000506>

Llanes, L. (2012). ¿Quiénes enseñan historia?. En Llanes, L. (coord.), *Didáctica de la Historia en el siglo XXI*. (pp 7). México: Palabra de Clío

Llácer, V. (2007). La enseñanza de la historia desde la perspectiva del profesorado de bachillerato. *DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES Y SOCIALES*, (21), 53-89. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2475993>

Martínez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl groos. *Revista Miscelánea de Investigación* (22), 7-22. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2774872>

Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo humano. *Revista para el aula*. Recuperado en [https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea\\_019\\_0007\\_0](https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0)

Rogers, C. (1964). *El proceso de convertirse en persona*. México: Paidós. Recuperado de [https://kupdf.net/download/carl-rogers-el-proceso-de-convertirse-en-persona-pdf\\_58f5566fdc0d60b83dda985d\\_pdf](https://kupdf.net/download/carl-rogers-el-proceso-de-convertirse-en-persona-pdf_58f5566fdc0d60b83dda985d_pdf)

Lerner, V. (1998). La enseñanza de la historia en México en la actualidad. Problemas y aciertos en el nivel básico. En P. Gonzalbo (coords), *Historia y nación (actas del Congreso en homenaje a Josefina Zoraida Vázquez): I. Historia de la educación y enseñanza de la historia* (pp. 195-212). México: El Colegio de México

Lima, L., Bonilla, F. y Arista V. (2010). *La enseñanza de la historia en la escuela mexicana*. Recuperado en <http://clio.rediris.es/n36/articulos/limaetalii.pdf>

Plá, S. (2012). La enseñanza de la historia como objeto de investigación. *Secuencia*, (84), 163-184. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3191/319128360007.pdf>

Plá, S. (2012). Evaluación de un texto histórico en bachillerato. En S. Plá, X. Rodríguez y V. Gómez (coords), *Miradas diversas a la enseñanza de la historia* (pp.265-288). México: UPN

Pérez, M. (2007). *El juego una estrategia didáctica para la enseñanza de la historia*. (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, México. Recuperado de [http://200.23.113.51/pdf/24448.pdf?fbclid=IwAR1iCA\\_MW0csYWmQvwhE-zSsMU7ndJtAYKfh0d9e4MV06FcrNofmmY8O58w](http://200.23.113.51/pdf/24448.pdf?fbclid=IwAR1iCA_MW0csYWmQvwhE-zSsMU7ndJtAYKfh0d9e4MV06FcrNofmmY8O58w)

Pérez, R. (2018) *Identidad y aprendizaje situado en Historia: la calle como enseñanza*. Recuperado de <https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2018/A184.pdf>

Riquelme, S. (2010). La historia como ciencia. *La Razón histórica*, (12), 24-39.

Recuperado de

<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/30689/1/Sergio%20Fern%C3%A1ndez%20Riquelme.%20La%20Historia%20como%20ciencia.%20La%20Raz%C3%B3n%20hist%C3%B3rica%2C%20n%C2%BA12%2C%202010.pdf>

Rodríguez, J. M., Casado, M. P., Sánchez, T., López, R., Postigo, J. M. L., Portas, P. B., y Moratalla, P. T. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 15, 235-259.

Torres, M. y C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educare*, 6(19), 289-296.  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado de  
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vargas, C. (2015). El juego en el aprendizaje. *Revista Vinculando*. Recuperado en  
<https://vinculando.org/educacion/juego-en-aprendizaje.html>

Vasconcelos, José. (16 de abril de 2012). "Discurso del maestro". *Revista Universitaria*. Recuperado de <http://educa.upnvirtual.edu.mx/educapdf/rev9/vasconcelos-009.pdf>

Uribe, L. (2018). Sistematización de la práctica: el juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición (Tesis de pregrado). Recuperado de  
[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/9826/UVDT.EDI\\_UribeUrsolaLorenalsabel\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/9826/UVDT.EDI_UribeUrsolaLorenalsabel_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vigotsky, L.S. (1966). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Grijalbo