

# JUEGO *UNO* DE HISTORIA DE MÉXICO

JOSÉ JUAN RUIZ OROZCO

ESC. PRIM. OF. "PROFRA. EUDOXIA CALDERÓN GÓMEZ"

TURNO VESPERTINO

C. C. T. 15EPR4573M

ZONA ESCOLAR P066

SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA ECATEPEC

# ENFOQUE DIDÁCTICO DE LA HISTORIA

“Hablar de una historia formativa implica evitar privilegiar la memorización de nombres y fechas, para dar prioridad a la comprensión temporal y espacial de sucesos y procesos. Se debe trabajar para que los alumnos analicen el pasado para encontrar respuestas a su presente y entender como las sociedades actúan ante distintas circunstancias.”

“Es necesario que a lo largo de la Educación Básica la práctica docente brinde un nuevo significado a la asignatura, con énfasis en el cómo, sin descuidar el qué enseñar, para sensibilizar al alumno en el conocimiento histórico, y propiciar el interés y el gusto por la historia.”

“Para el logro del enfoque es importante considerar el desarrollo del pensamiento histórico.”

*Enfoque Didáctico. Historia. Cuarto Grado.*

*Programas de Estudio 2011*

*Educación Básica. Primaria.*

*Cuarto Grado*

*pp 143-144*

# ADAPTACIÓN DIDÁCTICA

Los recursos didácticos para la enseñanza de la Historia, por la naturaleza misma de la asignatura, deben ser en extremo llamativos, creativos, y que provoquen en el alumno el interés por emplearlos y aprender mediante ellos.

El juego de mesa UNO goza de gran popularidad entre los niños y adolescentes por lo que surgió la idea de realizar una adaptación del juego considerando algunos puntos clave de la Historia de México.

Se consideran fechas específicas, personajes relevantes y hechos destacados agrupados en 4 etapas esenciales en el desarrollo histórico de México:

1. La Conquista.
2. La Guerra de Independencia
3. El Siglo XIX, de la Consumación de la Independencia a la Guerra de Reforma.
4. La Revolución Mexicana.



# UNO

Uno (estilizado UNO) es un juego de cartas estadounidense desarrollado en 1971 por Merle Robbins en Reading, Ohio. El juego es un producto de Mattel desde 1992.

El juego cuenta con un total de 108 cartas para el juego Uno original y 112 para el lanzado en 2005, Uno Spin, que a diferencia del original tiene una ruleta.

El juego contiene una serie de cartas comodines capaces de ayudar durante la partida, estas son: más 2 y más 4, Cambio de color, cambio de sentido y Restricción de carta.

Wikipedia 2021.

El propósito de esta adaptación didáctica del UNO es lograr que los alumnos relacionen las fechas, personajes y eventos de cada etapa histórica considerando las mismas reglas del juego.

Se pueden considerar los cuatro colores, siempre y cuando los eventos pertenezcan a la misma etapa histórica.



O tomar en cuenta solo el mismo color sin importar que la descripción de la tarjeta no pertenezca a la misma época.

Cuando esto sucede, el alumno debe explicar brevemente a que época histórica pertenece la tarjeta que tiro.

**LA NOCHE  
TRISTE**



La Conquista de  
México-Tenochtitlan

**ABRAZO DE  
ACATEMPAN**



Consumación de  
la Independencia

**ALVARO  
OBREGON**



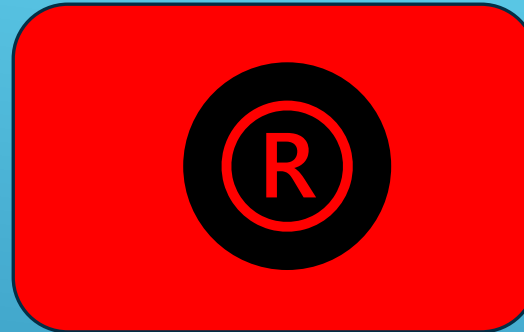
La Revolución  
Mexicana

También están las cartas especiales que hacen más dinámico el juego.



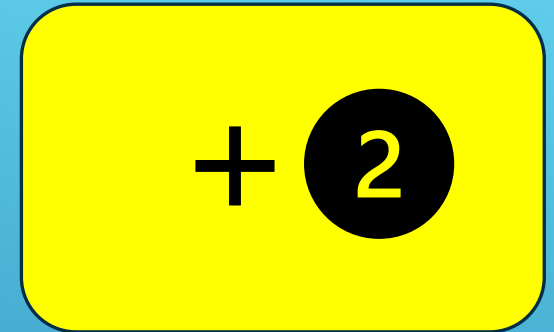
### SALTO

El jugador de la derecha pierde su turno y debe hacer un comentario de la tarjeta anterior.



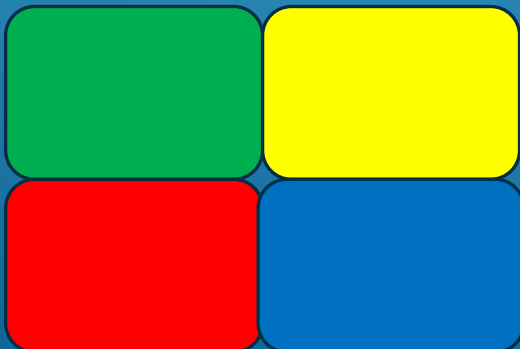
### REVERSA

Se cambia el sentido del juego y el jugador anterior debe hacer un comentario de la tarjeta anterior.



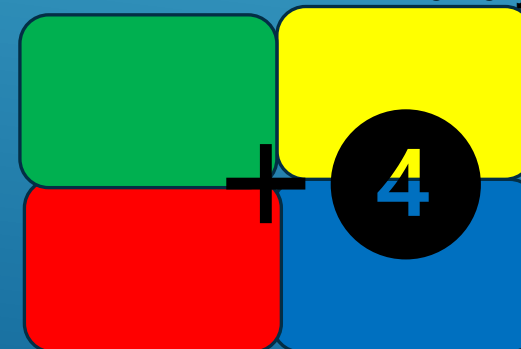
### TOMA 2

El jugador de la derecha debe tomar 2 tarjetas del pozo y debe hacer un comentario de la tarjeta anterior.



### COMODÍN

El jugador que la tira elige el color para dar continuidad al juego.

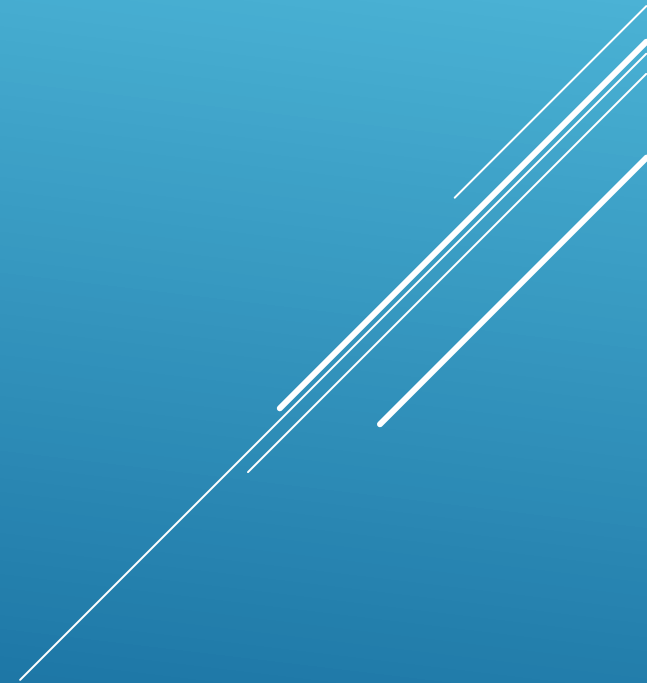


### COMODÍN TOMA 4

El jugador que la tira elige el color para dar continuidad al juego y el jugador siguiente debe tomar 4 tarjetas.

Esta adaptación del juego se puede utilizar en Primaria Alta y el docente puede hacer los ajustes que considere necesarios de acuerdo al avance del grupo.

Se pueden realizar adaptaciones para otras asignaturas como Geografía, Ciencias Naturales y Formación Cívica y Ética.





**CUAUHTEMOC**

**15 DE AGOSTO  
DE 1521**

**HUITZILOPOCHTLI**

**16 DE  
SEPTIEMBRE DE  
1810**

**CONSPIRACIÓN  
DE QUERETARO**

**MIGUEL  
HIDALGO Y  
COSTILLA**

**PORFIRIO DÍAZ**

**20 DE  
NOVIEMBRE DE  
1910**

**LA DECENA  
TRAGICA**

**LA GUERRA DE  
LOS PASTELES**

**AGUSTIN DE  
ITURBIDE**

**INDEPENDENCIA  
DE TEXAS**

**LA MALINCHE**

**PEDRO DE  
ALVARADO**

**PAGAR TRIBUTO**

**BATALLA DEL  
CERRO DE LAS  
CRUCES**

**FELIPE VII**

**JOSE MARIA  
MORELOS Y  
PAVON**

**PLAN DE SAN  
LUIS**

**TOMA DE  
ZACATECAS**

**LA DIVISIÓN DEL  
NORTE**

**EL SEGUNDO  
IMPERIO**

**BENITO JUAREZ**

**LA BATALLA DE  
PUEBLA**

**MOCTEZUMA**

**MEXICO  
TENOCHTITLAN**

**CALMECAC  
Y  
TEPOCHCALLI**

**27 DE  
SEPTIEMBRE DE  
1821**

**SENTMIENTOS  
DE LA NACION**

**EJERCITO  
REALISTA**

**TIERRA Y  
LIBERTAD**

**5 DE FEBRERO DE  
1917**

**FRANCISCO I.  
MADERO**

**MAXIMILIANO  
DE HABSURGO**

**LEYES DE  
REFORMA**

**BATALLA DE  
CHAPULTEPEC**

**VILLA RICA  
DE LA  
VERA CRUZ**

**LA NOCHE  
TRISTE**

**CUITLAHUAC**

**VICENTE  
GUERRERO**

**LA ALHONDIGA  
DE GRANADITAS**

**ABRAZO DE  
ACATEMPAN**

**“LA ADELITA”**

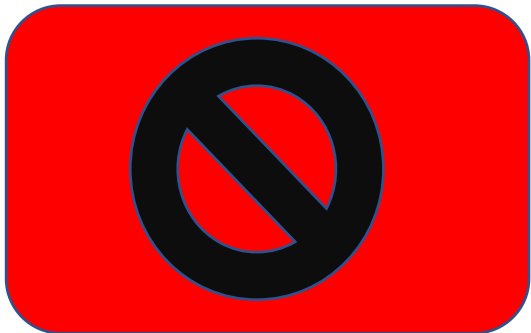
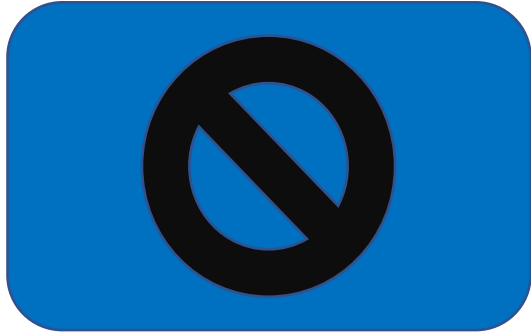
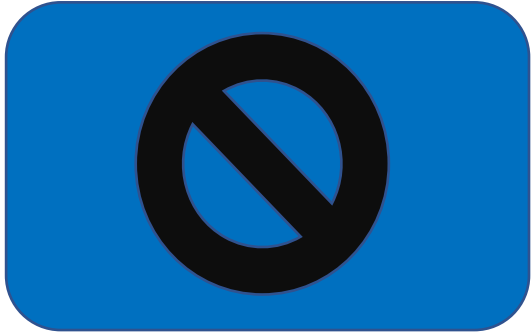
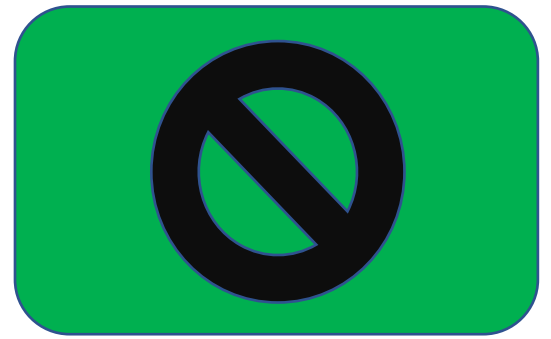
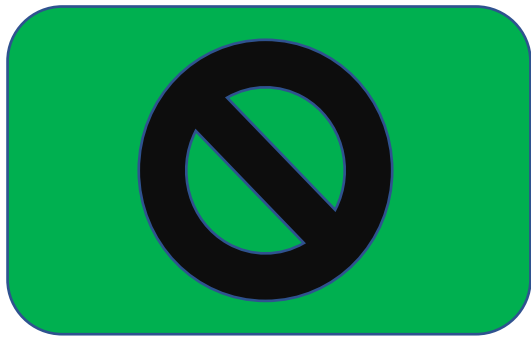
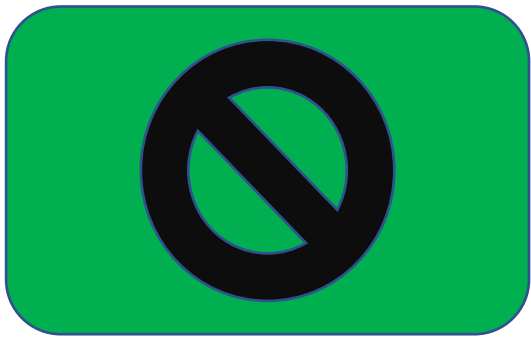
**SUFRAGIO  
EFECTIVO, NO  
REELECCION**

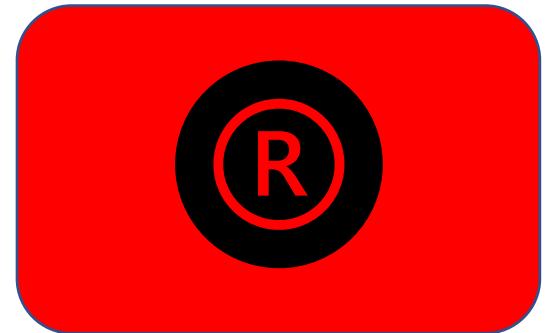
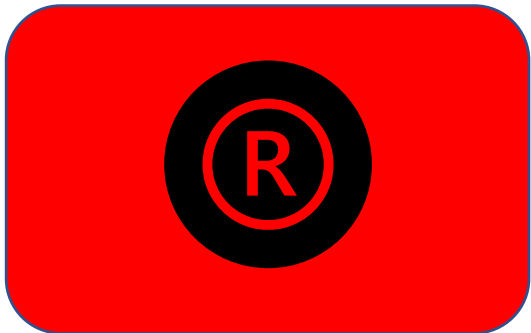
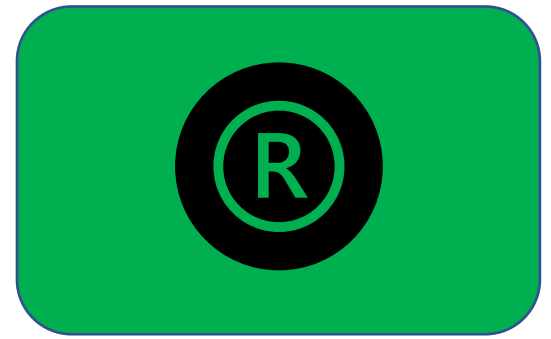
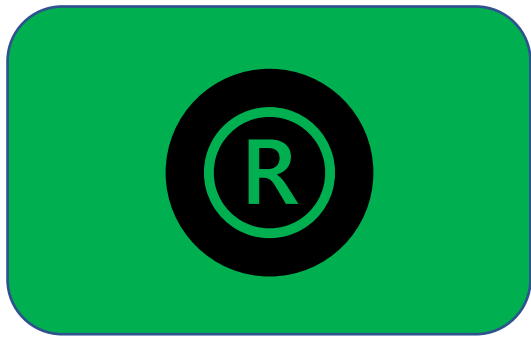
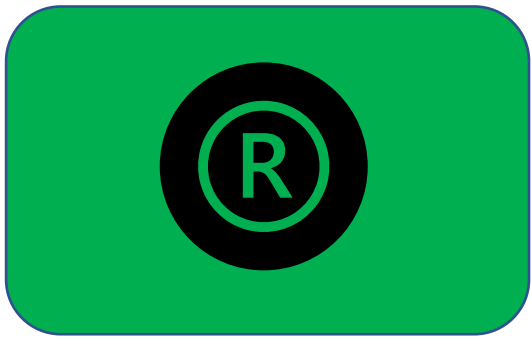
**ALVARO  
OBREGON**

**HIMNO  
NACIONAL  
MEXICANO**

**ANTONIO LOPEZ  
DE SANTA ANNA**

**GUADALUPE  
VICTORIA,  
PRIMER  
PRESIDENTE**





$$+ 2$$

$$+ 2$$

$$+ 2$$

$$+ 2$$

$$+ 2$$

$$+ 2$$

$$+ 2$$

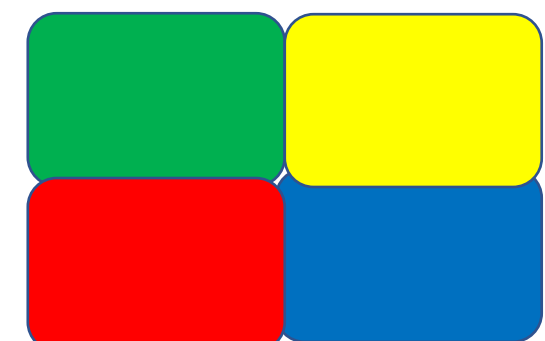
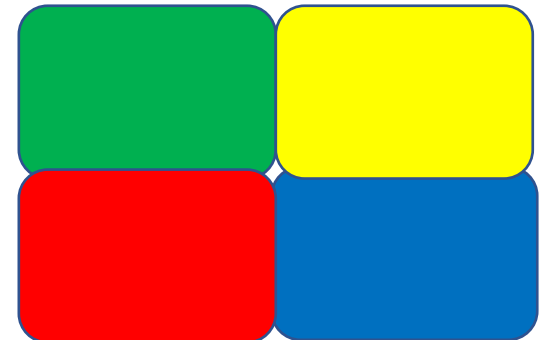
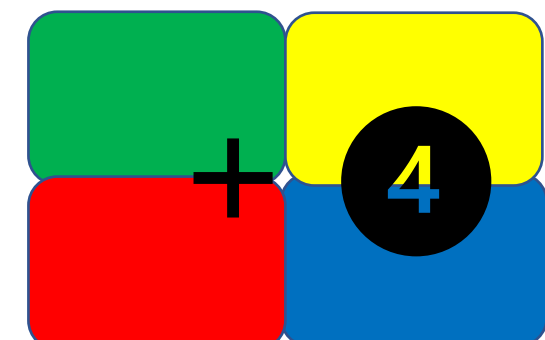
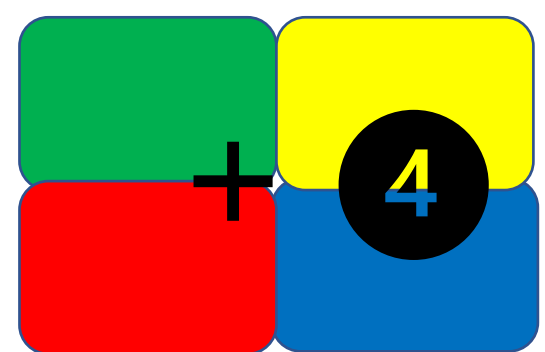
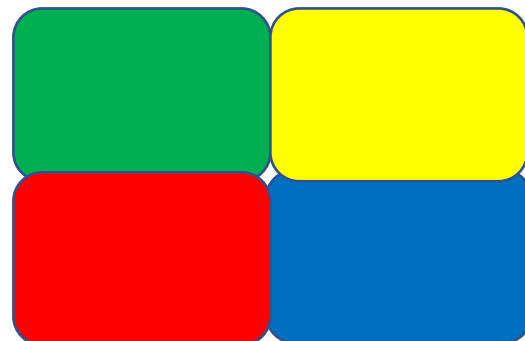
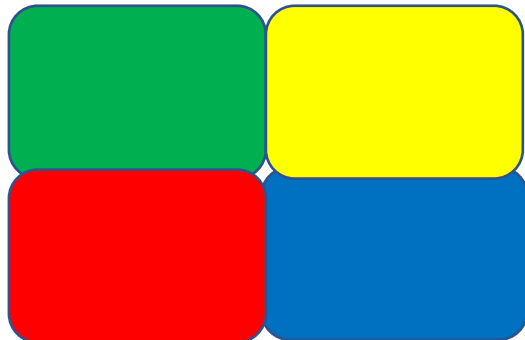
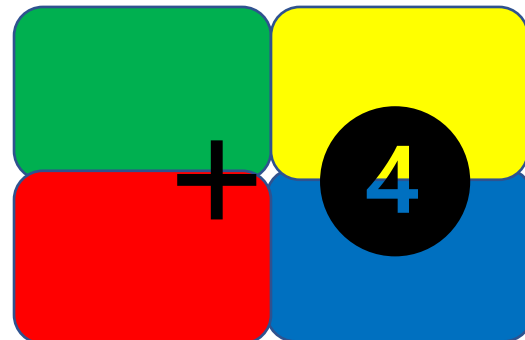
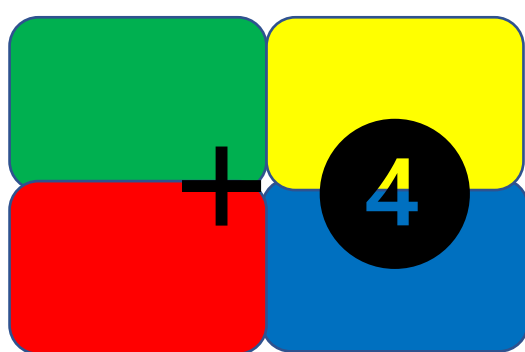
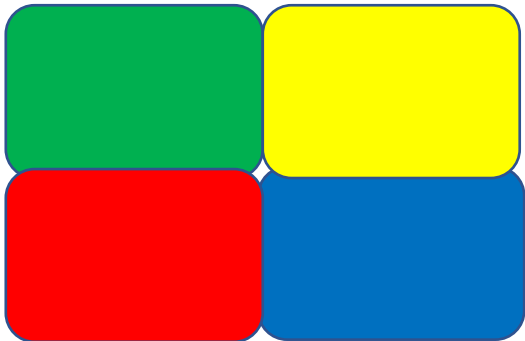
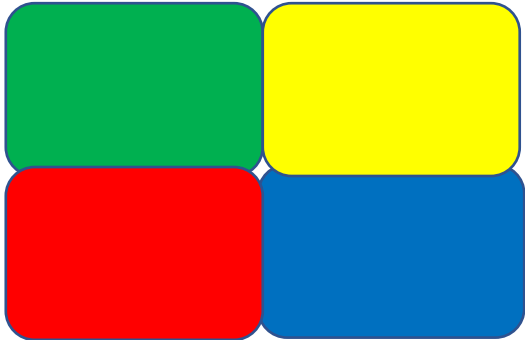
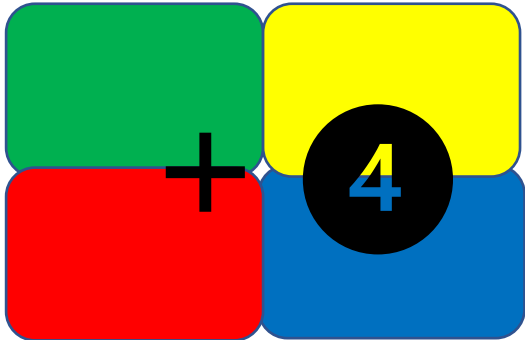
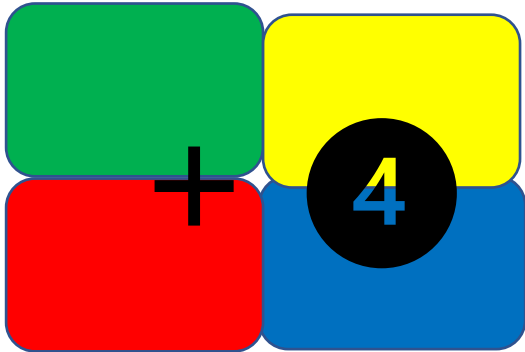
$$+ 2$$

$$+ 2$$

$$+ 2$$

$$+ 2$$

$$+ 2$$





## •REGLAS DEL JUEGO “UNO DE HISTORIA DE MÉXICO”

### Objetivo del juego

El objetivo de UNO es deshacerse de todas las cartas que se “roban” inicialmente, diciendo la palabra “UNO” cuando queda la última carta en la mano.

- Cada jugador está obligado a tirar una carta del color que se está jugando o de un acontecimiento de una época histórica igual al que se acaba de tirar por el jugador precedente, aunque sea de otro color.

- Cada jugador está obligado al tirar su carta deberá explicar brevemente el texto de la misma.

- Cuando un jugador se quede solo con una carta deber gritar “¡Uno!”

- Gana el jugador que se deshaga primero de todas sus cartas.