



2021. “Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

## ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



### EL JUEGO DE CARTAS COMO ESTRATEGIA DE ANÁLISIS DE FUENTES HISTÓRICAS PARA LA ENSEÑANZA DE HISTORIA EN ESCUELAS SECUNDARIAS.

**ENSAYO**  
QUE PARA SUSTENTAR EL EXAMEN PROFESIONAL  
Y OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON  
ESPECIALIDAD EN HISTORIA

PRESENTA  
**JUAN JOSE MORALES GARCIA**

**JULIO DE 2021.**

**ASESOR**

FLAVIO ANTONIO VILLARREAL ALMARAZ

## AGRADECIMIENTOS

**“La fuerza del lobo está en la manada, y la fuerza de la manada está en el lobo”**

**Rudyard kipling, El libro de las tierras vírgenes**

Le agradezco a mis padres **Raúl y Araceli** por apoyarme en todo momento, por los valores que me han inculcado, y por haberme dado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de mi vida. Sobre todo ser un ejemplo de vida a seguir.

A mis hermanas que gracias a ellas adquirí los valores de responsabilidad y paciencia, por compartir alegrías y tropiezos de los cuales salimos adelante, por su confianza y permitirme estar a su lado, las quiero **Ana Karen y Arely Jaquelin** siempre están presente en mi vida.

Le agradezco la confianza, apoyo y dedicación de tiempo a mis profesores de la **Escuela Normal de Texcoco**. Por haber compartido conmigo sus conocimientos y experiencia.

A mis **amigos** por confiar y creer en mí y haber hecho mi formación profesional un trayecto de vivencias que nunca olvidaré.

## DEDICATORIA.

Dedico este trabajo con gran amor a mis **padres** por el apoyo incondicional, por siempre impulsarme a ser mejor y lograr con éxito mi carrera.

A mi abuela **Consuelo**, quien representa la persona que más amo y respeto en mi vida. Por ser un refugio de incontable cariño y velar por mi bienestar.

A mi abuela **Jovita**, por ser el pilar de los valores de la familia Morales Tovar que guían mis acciones y principios.

Al legado de esfuerzo y constancia de mi difunto abuelo **Juan Jose Morales Moreno**.

## INDICE

INTRODUCCION .....	01
TEMA DE ESTUDIO .....	03
DESARROLLO DEL TEMA.....	16
¿En qué consiste el juego de cartas Mitos y Leyendas?	
¿Cuáles son las características que permiten vincular Mitos y Leyendas con el proceso de enseñanza-aprendizaje?	
¿Qué son las estrategias didácticas?	
¿Por qué es importante que el estudiante de secundaria logre desarrollar la habilidad de análisis?	
¿Qué son las fuentes históricas y cuál es su clasificación?	
Particularmente, resulta relevante impulsar el trabajo con fuentes históricas e instruir a los estudiantes de secundaria sobre su implementación. 5.	
¿Se pueden usar las fuentes históricas como recurso para desarrollar la habilidad de análisis?	
¿En qué consiste la propuesta didáctica del juego de cartas?	
¿El diseño de la propuesta didáctica refleja los conocimientos y habilidades que establecen los rasgos del perfil de egreso?	
CONCLUSIONES.....	40
REFERENCIAS	
ANEXOS	

## INTRODUCCIÓN

La elaboración del documento recepcional es una de las tres actividades centrales que los docentes realizan durante el último periodo de formación profesional, el cual, posee una vinculación directa con el Trabajo Docente y el Taller de Diseño de Propuestas Didácticas y Análisis del Trabajo Docente.

Tal como lo expresa la (SEP, 2002), el documento recepcional consisten en un ensayo de carácter analítico y explicativo en el que los estudiantes normalistas expresan una visión particular sobre un tema, exponen ideas, reflexiones y puntos de vista personales sobre sus experiencias docentes, fundamentados en argumentos.”(Pág.14). Así mismo, el sentido formativo del documento recepcional, es brindar una experiencia de aprendizaje, al emplear las capacidades de observar, reflexionar , analizar, formular argumentos y comunicarlos por escrito. Por consiguiente, refleja el pensamiento genuino del autor.

Si bien, las orientaciones para la elaboración del documento recepcional dicta que es ejercicio que parte de la experiencia obtenida en el diseño, implementación y valoración de estrategias didácticas durante el trabajo docente. El presente ensayo solo engloba el apartado de diseño y planificación debido al escenario que genero la crisis sanitaria de la pandemia del covid 19, la cual rompió con las condiciones para llevar a cabo el proceso en su totalidad (Diseño, implantación y valoración).

Sin embargo, el planteamiento de la propuesta didáctica del juego de cartas como estrategia de análisis de fuentes históricas para la enseñanza de historia en escuelas secundarias es el resultado del minucioso trabajo que se llevó a cabo en el Taller de Diseño de Propuestas Didácticas y Análisis del Trabajo Docente.

Concretamente el tema de estudio tiene como principal referente el conjunto de conocimientos y experiencias adquiridos en la jornada de practica docente del quinto semestre. Por ello a partir del análisis y la reflexión de las prácticas docentes de semestres anteriores se estableció el tema de estudio del presente documento.

La propuesta plantea diseñar y planificar una estrategia didáctica que permita desarrollar la habilidad de análisis de fuentes históricas con base en las características del juego de cartas mitos y leyendas. Por consiguiente, pretende alcanzar los siguientes propósitos:

- I. Identificar los elementos y características del juego de cartas mitos y leyendas para diseñar una propuesta de estrategia didáctica.
- II. Implementar estrategias que permitan a los estudiantes movilizar conocimientos, competencias y actitudes para desarrollar la habilidad de análisis.
- III. Estudiar las fuentes históricas como un recurso didáctico para comprender la reconstrucción e interpretación de los acontecimientos históricos.
- IV. Emplear el juego de cartas como estrategia didáctica para desarrollar la habilidad de análisis de fuentes históricas en educación secundaria.
- V. Valorar la propuesta didáctica para fortalecer los campos del perfil de egreso del docente mediante el diseño y planificación.

A partir de la definición de los propósitos del tema de estudio, se inició con el proceso de investigación, con el objetivo de estructurar los elementos que justifican el diseño de la estrategia didáctica con base en las características del juego de cartas mitos y leyenda, la relevancia que conlleva el desarrollo de la habilidad de análisis en los estudiantes y el valor de las fuentes históricas como recurso para comprender los acontecimientos históricos.

La finalidad de la propuesta didáctica pretende ofrecer una estrategia didáctica que permita atender los propósitos de la educación secundaria que plantea el plan de estudios 2017, con respecto a analizar fuentes históricas para argumentar y contrastar diferentes versiones de un mismo acontecimiento histórico.

El ensayo presenta de forma sistemática el proceso de diseño y planificación de la propuesta, las contribuciones que brinda a la formación de estudiantes de nivel secundaria, así como en el campo de la innovación didáctica. Señala los criterios que permiten utilizar los elementos y características del juego de cartas mitos y leyendas con fines didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia.

## **TEMA DE ESTUDIO.**

La educación es un derecho humano de carácter universal, es decir, toda persona sin excepción debe tener acceso a la misma. Este derecho se ha reconocido por la declaración universal de los derechos humanos de 1948. (Montesinos, 2015) Es uno de los factores que más influye en el avance y progreso de personas y sociedades. Además de proveer conocimientos, es una herramienta decisiva para el desarrollo, porque de él depende no solo la posibilidad de ejercer los derechos civiles, políticos, sociales y económicos, sino también el grado en que se realicen.

En México, la educación es un derecho para todos los ciudadanos y la Constitución de 1917 así lo dicta en el artículo 3º, “Toda persona tiene derecho a la educación. El Estado impartirá y garantizará la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior.” (UNAM, 2020). De igual manera, le corresponde al Estado la rectoría de la educación, además de obligatoria, será universal, inclusiva, pública, gratuita y laica. (SEGOB, 2019)

Por consiguiente, el propósito de la educación en México es contribuir a formar ciudadanos libres, participativos, responsables e informados, capaces de ejercer y defender sus derechos, que participen activamente en la vida social, económica y política de México. (SEP, 2017) De igual forma, es el mecanismo de movilidad social más eficaz, capaz de promover las virtudes ciudadanas y desarrollar la cultura democrática.

La calidad de la educación en México está directamente ligada con la calidad de la educación que se ofrece en las instituciones formadoras de sus docentes, responsabilidad históricamente depositada en las escuelas normales. Las escuelas normales han sido los centros educativos dedicados específica y exclusivamente a la formación de docentes. Por ello, se establecen planes de estudios con el objetivo de responder a las necesidades académicas y educativas para la formación de los docentes, de acuerdo a los diversos niveles del sistema educativo mexicano.

De acuerdo, con el Plan de Estudios de la Licenciatura en Educación Secundaria 1999 se destina los dos últimos semestres; séptimo y octavo, de la formación inicial de los

futuros docentes la realización de tres tipos de actividades: a) el trabajo docente con varios grupos de alumnos de educación secundaria, b) el diseño de propuestas didácticas y el análisis y la reflexión sistemática acerca de su desempeño con los grupos de y c) la elaboración del documento recepcional.(SEP, 2002)

Estas actividades constituyen una oportunidad para poner en práctica los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos a lo largo de la formación profesional, valorar los logros y deficiencias. Así mismo, establece pautas para el mejoramiento continuo del desempeño y favorecen al perfeccionamiento de las competencias profesionales.

El trabajo docente se desarrolla mediante la práctica intensiva, durante periodos prolongados, en varios grupos de educación secundaria; implica la realización de actividades sistemáticas de enseñanza que, al tiempo que demandan la integración de los aprendizajes adquiridos tanto en el ámbito pedagógico como en lo relativo a los propósitos de la educación secundaria y los contenidos disciplinarios de la especialidad.

A través del trabajo docente, se espera que los docentes en formación fortalezcan el desarrollo de su competencia didáctica al aplicar secuencias de actividades de enseñanza congruentes con los propósitos de la educación secundaria, con las características de los alumnos y con la realidad social en que estos se desenvuelven. Así mismo, consolidar sus conocimientos del campo disciplinario de la especialidad al aplicar secuencias de actividades didácticas y evaluar los aprendizajes de los alumnos, de acuerdo con el enfoque para su enseñanza.

De la misma forma, permite profundizar en los conocimientos sobre los factores que repercuten en la organización y el funcionamiento de la escuela secundaria en el trabajo docente y en los aprendizajes de los alumnos; además de desarrollar actitudes favorables para el trabajo colectivo en la escuela secundaria. Y finalmente, permite reafirmar el compromiso e identidad profesional.

Con base a lo anterior, el trabajo docente en sus condiciones ideales se desarrolla durante periodos prolongados en determinados grupos en una escuela secundaria



asignada., Sin embargo la realización del trabajo docente de la última generación de docentes de la Escuela Normal de Texcoco forjada bajo los lineamientos del Plan de estudio 1999, fue interrumpida por la gran crisis sanitaria provocada por la pandemia de Covid-19.

De acuerdo a la (OMS, 2020), el 31 de diciembre del 2019 la República Popular de China notificó al organismo internacional sobre un conglomerado de casos de neumonía en la ciudad Wuhan, causados por una nueva cepa de coronavirus. Tras dos meses de la notificación, el 11 de febrero del 2020 la Organización Mundial de la Salud nombra oficialmente “Covid-19” a la enfermedad causada por uno nuevo coronavirus.

La emergencia sanitaria se propagó a lo largo del territorio de china y paulatinamente la enfermedad logró infiltrarse al resto de los países de Asia, siendo el país de Tailandia y Japón los primeros del continente. Después, se reportó el primer caso en Francia, el cual solo fue cuestión de tiempo para ver a Europa envuelta en una alarmante ola de contagios y muertes; siendo Italia y España los más afectados. Así mismo, se reportaban los primeros casos en Estados Unidos, Brasil y México en el mes de febrero.

En México, el 31 de marzo del 2020 el Consejo de Salubridad General (CSG) encabezada por el presidente de la República, Andrés Manuel López Obrador, reconoció como emergencia sanitaria de fuerza mayor a la pandemia causada por la enfermedad del SARS-CoV-2.

El Consejo acordó medidas extraordinarias en todo el territorio nacional, entre las que destaca la suspensión inmediata de actividades no esenciales en los sectores público, privado y social, con la finalidad de mitigar la dispersión y transmisión del coronavirus, para disminuir la carga de la enfermedad, sus complicaciones y muertes en la población residente en el territorio nacional.

Por consiguiente, el personal docente y administrativo de las escuelas públicas y privadas de todos los niveles escolares implementaron el aislamiento voluntario preventivo, como parte de las disposiciones para prevenir el contagio del Covid-19.

Situación que se prolongó a lo largo del 2020 desde la declaración de emergencia sanitaria. A pesar de la gran crisis sanitaria que enfrentó México junto al resto de países. Las actividades escolares se adaptaron a lo que las autoridades han denominado “Nueva normalidad”, gracias a la ejecución de medidas gubernamentales, como lo es el programa “Aprende en casa” de la Secretaría de Educación pública que trasmite a través de la televisión y radio contenido educativo para los niveles de la educación básica.

Si bien, la crisis sanitaria rompe con las condiciones más optimistas e ideales para realizar el trabajo docente, no le resta importancia a las actividades establecidas para el séptimo y octavo semestre para la formación de los docentes. Por ello, bajo la particular situación que ha envuelto el trabajo docente, los docentes en formación deben de desarrollar su capacidad de adaptabilidad al cambio. Como docente no solo se acepta las nuevas pautas o políticas, sino que además se está dispuesto a poner la creatividad y compromiso al servicio de las mismas.

Por ello, en coordinación con el docente asesor y la compañía del resto de compañeros en formación, se llevó a cabo sesiones a distancia y actividades académicas correspondientes al Taller de Diseño de Propuestas Didácticas y Análisis del Trabajo Docente, que permitió analizar las experiencias obtenidas en las intervenciones docentes anteriores y junto con ello, la selección del tema de estudio para el documento recepcional.

Como parte de las actividades académicas correspondientes al nuevo escenario ocasionado por la pandemia del Covid-19. Se realizó un ejercicio de autoevaluación, con el objetivo de valorar el alcance obtenido en cada uno de rasgos que plantea los campos del perfil de egreso del plan de estudio 1999.

De acuerdo con (SEP, 2000), “Las competencias que definen el perfil de egreso se agrupan en cinco grandes campos; 1). Habilidades intelectuales específicas, 2). Dominio de los propósitos y los contenidos de la educación secundaria, 3). Competencias didácticas, 4). Identidad profesional y ética, y 5). Capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela.”pp.09. Cada campo del perfil egreso

representa los conocimientos, habilidades y actitudes que el docente desarrolla de forma consiente y reflexiva a lo largo de su formación profesional.

De acuerdo con la autoevaluación, en el campo de habilidades intelectuales específicas, se ha forjado a través del compromiso y la constancia, habilidades para localizar, seleccionar y utilizar información útil para las actividades académicas que permite valorar críticamente las fuentes de información disponibles. En el segundo campo sobre el dominio de los propósitos y los contenidos de la educación secundaria, se posee conocimiento sobre los propósitos, contenidos y el enfoque de enseñanza que persigue la asignatura de la especialidad y las pautas que contribuye al logro de los propósitos generales de la educación secundaria.

En cuanto al campo número tres Competencias didácticas, se posee habilidades para diseñar, organizar y poner en práctica estrategias y actividades didácticas, que respondan a los múltiples factores que envuelve el trabajo docente, tales como la diversidad de necesidades e intereses que presenta un grupo compuesto por adolescentes, las características sociales y culturales de su entorno escolar y familiar. En el campo de la identidad profesional y ética se tiene conciencia del valor social que posee la profesión del docente en las diversas esferas de la sociedad mexicana y se tiene conocimiento sobre los principios filosóficos y legales, de los cuales se cimienta el sistema educativo mexicano.

Y finalmente, en el campo de las capacidades de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela. Se posee las habilidades para diseñar, organizar e implementar estrategias y recursos que permitan atender la diversidad social y cultural presente en las escuelas secundaria con el objetivo de lograr su integración en el proceso educativo. Así mismo, se conoce los procedimientos administrativos para contribuir en la solución de conflictos de la institución sin perjudicar las responsabilidades como docente frente a grupo.

En cuanto al trabajo docente, se optó por adaptar la dinámica de las actividades para poder analizar las experiencias obtenidas a lo largo de los semestres anteriores, con el objetivo de obtener elementos que permitan reconstruir la práctica docente y analizar

su desempeño. Por otro lado, hay actividades que fueron sustituidas por completo debido a que la modalidad a distancia no permite llevarlas a cabo.

Una de ellas es la aplicación del diagnóstico pedagógico, el cual, bajo condiciones ideales se aplica a cada uno de los grupos asignados durante el trabajo docente. Sin embargo, fue sustituida por una investigación sobre la importancia que radica el diagnóstico pedagógico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en las escuelas secundaria.

Para responder a los diversos estilos de aprendizaje que pueden tener los estudiantes, es fundamental determinar si la estrategia o actividad didáctica diseñada son las más adecuadas para desarrollar los contenidos temáticos o permiten alcanzar los aprendizajes esperados. Por ello, es de gran importancia la implementación de un diagnóstico pedagógico. Ya que proporciona información para la planificación de estrategias didácticas y metodológicas más adecuada. Además permite conocer el perfil académico de los alumnos así como sus dificultades, problemas, necesidades y su desarrollo en distintas dimensiones.

El diagnóstico pedagógico aporta información relevante y de gran importancia para poder saber la realidad de la institución escolar. El objetivo de la investigación fue proporcionar los conceptos y la estructura metodológica que engloba el diagnóstico pedagógico como herramienta esencial para la planificación del trabajo docente en la escuela secundaria. Con el fin de orientar las decisiones y acciones empleadas en la intervención docente bajo elementos que representen la realidad y las necesidades de los estudiantes.

Desde el enfoque pedagógico, el diagnóstico comprende un conjunto de técnicas y actividades de medición e interpretación cuya finalidad es conocer el estado de desarrollo del estudiante. (Ochoa, 1992) establece que “Se trata de seguir todo un proceso de investigación para analizar el origen, desarrollo y perspectiva de los conflictos, dificultades o contrariedades importantes que se dan en la práctica docente donde están involucrados los docentes-alumnos”.(04 pág.), por lo tanto, el diagnóstico pedagógico nos facilita identificar, descubrir, describir, predecir y explicar el comportamiento y las

características de los estudiantes, grupos o situaciones que pueden influir en el progreso de enseñanza-aprendizaje.

Para la aplicación del diagnóstico pedagógico se requiere una metodología que permite sistematizar las estrategias y las técnicas necesarias para llevar a cabo el propósito del diagnóstico. Tal como lo plantea la (UJI, Universidad Jaime I), la metodología del diagnóstico pedagógico está compuesta por las cinco frases:

- I. Planificación y delimitación inicial.
- II. Recolección de información.
- III. Interpretación y valoración de la información.
- IV. Toma de decisiones y propuesta de Intervención.
- V. Seguimiento/Evaluación.

Por otra parte, las actividades de análisis y reflexión establecidas para reconstruir el trabajo docente, fueron orientadas para examinar las experiencias obtenidas en las prácticas docentes de los semestres anteriores; principalmente durante el tercer, cuarto y quinto semestres, con el objetivo de visualizar las acciones que conforman el desempeño docente y sus efectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La práctica docente consiste en un proceso caracterizado por la diversidad de situaciones, acciones, acontecimientos y relaciones que ocurren dentro del salón entre el docente y los estudiantes, en función de determinados objetivos y necesidades de formación. Por ello tanto en el periodo de formación como en servicio, el análisis de la práctica docente debe consolidarse como una cualidad que distinga la labor docente en las escuelas secundarias. (Zabala, 2002) afirma, “Con el fin de ser cada vez más conscientes del desempeño profesional, es necesario disponer de criterios que nos permitan realizar una evaluación razonable y fundamentada, empleando referentes teóricos validados en la práctica que puedan describir y explicar la práctica docente“.(pág.11)

Para el análisis de las prácticas docentes se empleó las siete variables que plantea Antoni Zabala Vidiella para describir la propuesta metodológica que engloba la práctica docente, las cuales son:

I. Las secuencias de actividades de enseñanza/aprendizaje: Contempla la manera de encadenar y articular las diferentes actividades a lo largo de una unidad didáctica.

II. El papel del profesorado y del alumnado: Las relaciones que se producen en el aula entre profesor y alumnos o alumnos y alumnos.

III. Organización social: La forma de estructurar a los alumnos y la dinámica grupal, contempla las variables que contribuyen al trabajo escolar.

IV. La utilización de los espacios y el tiempo: Las diferentes formas de emplear el espacio y tiempo de acuerdo a las diferentes necesidades educativas.

V. La organización de los contenidos: De acuerdo a la lógica que proviene de la misma estructura formal de las disciplinas o bajo las formas organizativas centradas en modelos globales.

VI. Materiales y recursos didácticos: La existencia, las características y el uso de los materiales y recursos. Su papel y la importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

VII. El sentido y el papel de la evaluación: La evaluación como incide de los aprendizajes y las características de cualquier metodología didáctica.

Finalmente, la sistematización del análisis de las prácticas docentes se empleó el organizador gráfico matriz de inducción, con el cual se logró extraer conclusiones a partir de la información obtenida en cada una de las variables. El resultado del análisis arrojó una serie de experiencias que reflejan el interés particular por desarrollar una investigación en torno a ellas. (Anexo 01) Con base a lo anterior, se seleccionó la experiencia obtenida de la intervención docente llevada a cabo en el quinto semestre en la escuela secundaria oficial No. 0742 “Juan Rulfo” con el grupo de tercero A.

Durante la estadía en la escuela secundaria se observó que los estudiantes no muestran interés por las actividades y ejercicios que suelen plantear los docentes debido al diseño y formato que utilizan para desarrollar los contenidos de la asignatura. Por ello, los estudiantes califican sus clases como monótonas en cuanto al aspecto de las actividades se refieren. Considerando lo anterior, se tomó la decisión de implementar una

versión simplificada del juego de cartas mitos y leyendas con el propósito de desarrollar el tema La iglesia y la inquisición del Bloque I de la asignatura de Historia de México.

A partir de este punto, se describe el proceso de reflexión empleado para seleccionar los elementos de la práctica docente seleccionada que contribuyó a la elección del tema de estudio del presente documento recepcional.

Junto con el análisis de la práctica, la reflexión debe forjarse como una cualidad indispensable para el trabajo docente. Tal como lo expresa John Dewey, la reflexión no consiste en un conjunto de pasos o procedimientos específicos que hayan de seguir los profesores [...], es una forma de afrontar y responder a los problemas, una manera de ser como maestro (Kenneth, 2015), es decir, la reflexión no debe ser vista como un fin en sí, sino como un medio para perfeccionar el trabajo docente.

Al igual que el análisis de práctica, se requiere de elementos que permitan orientar la reconstrucción de la práctica docente, con el objetivo de reflexionar sobre las experiencias más resaltantes obtenidas de la matriz de análisis de la práctica docente de semestres anteriores. Por ello se utilizó el ciclo reflexivo de Smyth que permite realizar una detección eficaz y mejorar la práctica docente a través de cuatro etapas: (Escudero, 1997)

1. Descripción: La etapa consiste en plasmar por escrito todos los aspectos relevantes ocurridos durante el proceso de enseñanza.
2. Explicación: Busca sustentar la práctica desde una perspectiva teórica, la forma de actuar del docente debe obedecer a un fundamento teórico que avale de alguna manera el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Confrontación: Ubica las acciones de la práctica en un marco contextual desde una perspectiva social, cultural y política, es decir, enfrentar la didáctica del docente y las perspectivas ya mencionadas y lograr una articulación entre ellas.
4. Reconstrucción: Hace referencia a que una vez analizada la práctica y detectado los factores negativos dentro de ella, se debe hacer una reconfiguración para lograr la mejora continua del proceso de enseñanza.

Con base en las etapas del ciclo reflexivo de Smyth se concluyó que la aplicación del juego de cartas mitos y leyendas como actividad didáctica logro despertar la curiosidad por el tema, debido a su particular diseño y aplicación en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, es necesario incorporar una estructura más amplia que permita potenciar sus cualidades y características para consolidar el interes y curiosidad de los estudiantes. De igual forma, rediseñar el juego de carta para atender las habilidades que se espera desarrollar en los proposito el plan de estudio 2017.

Tal como lo establece (SEP, 2002), “La precisión del tema tiene como principal referente el conjunto de conocimientos y experiencias adquiridos en el estudio y en el trabajo con los adolescentes [...] el intercambio y la reflexión sobre la práctica que se lleva a cabo en el espacio del Taller de Diseño de Propuestas Didácticas y Análisis del Trabajo Docente.”(pág.18). Por ello, a partir del análisis y la reflexión de las prácticas docentes de semestres anteriores se estableció como tema de estudio del presente documento:

**“El juego de cartas como estrategia de análisis de fuentes históricas para la enseñanza de historia en escuelas secundarias.”**

De acuerdo a los lineamientos para la elaboración del documento recepcional el tema de estudio debe abordarse en torno a una línea temática, de los cuales sugiere tres líneas; 1). Los adolescentes y sus procesos de aprendizaje, 2). Análisis de experiencias de enseñanza y 3). Gestión escolar y procesos educativos. Por consiguiente, la selección del tema de estudio está vinculado directamente con la segunda línea temática, que abarca temas relacionados con experiencias que el docente ha desarrollado con grupos de educación secundaria y que desee analizar con mayor detalle, ya sea acerca de algún contenido en particular o de algún componente.

La segunda línea temática demanda poner en juego los conocimientos, la iniciativa y la imaginación pedagógica que ha logrado desarrollar durante la formación inicial, para diseñar, aplicar y analizar actividades de enseñanza congruentes con los propósitos de la educación secundaria y la asignatura de historia.



Así mismo, el tema de estudio está compuesto por cuatro categorías que constituyen los elementos que se desea desarrollar en la propuesta didáctica del presente documento. El primero de ellos, es el juego de cartas mitos y leyenda, juego de estrategia basado en contar relatos y leyendas pertenecientes a las distintas culturas del mundo a través de la historia. De acuerdo con (Flores, 2019) “El juego se cimienta en gran parte en la aplicación de cinco grandes pilares de la enseñanza; 1. El estudio de la historia y los acontecimientos del mundo, 2. El lenguaje, 3. El razonamiento lógico matemático, 4. La expresión artística, 5. El desarrollo de habilidades sociales.”

La implementación del duelo de cartas como estrategia, permite emplear los diferentes formatos de cartas que posee el juego y adaptarlas para desarrollar contenidos temáticos, por ejemplo, el formato de las cartas de “aliados”, pueden ser empleada para sintetizar la biografía de algún personaje relevante. De igual forma, el juego de cartas permite al estudiante demostrar su dominio del contenido a través de su mecánica en un ambiente de sana competencia.

La segunda categoría del tema de estudio está compuesta por las estrategias didácticas, las cuales, son herramientas de apoyo importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Flores et al.(2017) las define como: “Los procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p.17). Es decir, la enseñanza es una actividad que requiere organización y planificación, el docente debe buscar las actividades, metodologías y recursos más apropiados para comunicar a los estudiantes los contenidos de manera efectiva.

Hablar de estrategias didácticas para la asignatura de historia, implica dar una mayor apertura a la innovación y creatividad para diseñar actividades que permitan desarrollar los conceptos, habilidades y valores que establecen los aprendizajes esperados de la asignatura de forma atractiva para los estudiantes. De igual forma, la implementación de estrategias didácticas, ayuda a evitar prácticas obsoletas, como privilegiar la memorización de nombres y fechas.

La competencia de análisis es la tercera categoría del tema de estudio, el cual consiste en la atención dirigida a las partes de un todo y descubrir sus elementos. Separar las partes de un conjunto permite profundizar en el conocimiento de sus elementos, comprendiendo cómo sus partes se relacionan o vinculan entre sí para formar un todo. Además, es una de las habilidades que el estudiante de secundaria debe desarrollar para alcanzar el conocimiento histórico, el cual implica un largo proceso de aprendizaje que propicia que los alumnos, durante la Educación Básica y de manera gradual, comprender la ubicación del espacio-temporal, contextualización, multicausalidad, el reconocimiento de los cambios y las permanencias, así como la vinculación entre los ámbitos político, económico, social y cultural que conforman los procesos históricos. (SEP, 2011)

Por último, está la categoría de fuentes históricas, las cuales constituyen la materia prima de la Historia y comprenden todos los documentos, testimonios u objetos que nos transmiten una información significativa referente a los hechos que han tenido lugar en el pasado. (Muñoz J. A., 2017). Manejar fuentes históricas es uno de los puntos fundamentales del enfoque didáctico del plan de estudio 2017, el cual consiste en que el alumno comprenda que la información histórica puede generarse no solo a partir de libros, sino también de diversas fuentes.

El análisis de fuentes históricas permite acceder a información histórica de primera mano o interpretaciones distintas del pasado. De igual forma, el trabajo con fuentes refuerza habilidades interpretativas y argumentativas y promueve actitudes de valoración del patrimonio histórico y cultural.

Como resultado de las cuatro categorías que constituyen el tema de estudio, se posee elementos que permiten guiar la definición de los propósitos del presente documento. Los cuales, no describe la propuesta didáctica en sí, sino lo que se va a lograr. Por ello, se trata de objetivos que se pretende alcanzar e indican la finalidad de la propuesta didáctica. Por consiguiente, la propuesta didáctica del juego de cartas como estrategia de análisis de fuentes históricas contempla como propósitos:

- I. I. Identificar los elementos y características del juego de cartas mitos y leyendas para diseñar una propuesta de estrategia didáctica.

- II. Implementar estrategias que permitan a los estudiantes movilizar conocimiento, competencias y actitudes para desarrollar la habilidad de análisis.
- III. Estudiar las fuentes históricas como un recurso didáctico para comprender la reconstrucción e interpretación de los acontecimientos históricos.
- IV. Emplear el juego de cartas como estrategia didáctica para desarrollar la habilidad análisis de fuentes históricas en educación secundaria.
- V. Valorar la propuesta didáctica para fortalecer los campos del perfil de egreso del docente mediante el diseño y planificación.

Cada uno de los propósitos sirve como guía a lo largo del proceso de investigación y en el diseño de la propuesta didáctica. Si bien, cada propósito establece actividades específicas, en conjunto equivalen al propósito final del presente documento.

El punto de partida de todo proceso de investigación es el planteamiento de preguntas, las cuales permitirán el desarrollo del tema de estudio. Por lo cual, con base en los propósitos planteados se estableció una serie de interrogantes para precisar los aspectos que serán analizados y que darán estructura al documento. Con la finalidad de realizar una investigación sistemática y alcanzar los propósitos establecidos, se planteó las siguientes:

1. ¿En qué consiste el juego de cartas Mitos y Leyendas?
2. ¿Cuáles son las características que permiten vincular Mitos y Leyendas con el proceso de enseñanza-aprendizaje?
3. ¿Qué son las estrategias didácticas?
4. ¿Por qué es importante que el estudiante de secundaria logre desarrollar la habilidad de análisis?
5. ¿Qué son las fuentes históricas y cuál es su clasificación?
6. ¿Se pueden usar las fuentes históricas como recurso para desarrollar la habilidad de análisis?
7. ¿En qué consiste la propuesta didáctica del juego de cartas?
8. ¿El diseño de la propuesta didáctica refleja los conocimientos y habilidades que establecen los rasgos del perfil de egreso?

## **DESARROLLO DEL TEMA.**

La finalidad de plantear preguntas concretas, es contar con un referente para orientar el desarrollo del tema hacia los propósitos que se persiguen y tener claridad sobre los aspectos relevantes del tema. Por consiguiente, la primera interrogante que se debe abordar es ¿En qué consiste el juego de cartas Mitos y Leyendas?

El juego de cartas es el concepto principal de la propuesta didáctica del presente ensayo, el cual hace referencia a la experiencia de la práctica docente frente al tercer grado grupo A de la escuela secundaria oficial No. 0742 “Juan Rulfo”, durante el quinto semestre en la primera jornada de práctica docente.

Durante su aplicación empleó los elementos básicos que conforman las cartas de mitos y leyenda. Concretamente, se retomó tres elementos: 1. Nombre, 2. Caja de texto y 3. Ilustración, para crear una versión simplificada con el objetivo de localizar, describir e ilustrar conceptos relevantes sobre el tema; La Iglesia y la Inquisición, del Bloque I. Las culturas prehispánicas y la conformación del Virreinato de Nueva España. (Anexo 02)

En consecuencia, es a partir de la experiencia frente a grupo y su posterior análisis y reflexión, se plantea reestructurar el juego de cartas mitos y leyendas para potenciar sus elementos y características para crear una estrategia didáctica que permita desarrollar la habilidad de análisis de fuentes históricas en estudiantes de nivel secundaria.

Mitos y Leyendas es un juego de cartas de estrategia latinoamericano. En su mecánica se adopta el rol de un señor de la guerra, habitante de un castillo cuyo único propósito es reducir los castillos enemigos a escombros. Para lograr esto se sirve de riquezas que gastara en pagar a poderosos guerreros que se aliaran con él y tecnología que le dará ventaja en el campo de batalla.

Todos los componentes de estas batallas épicas se encuentran representados por las cartas que componen la baraja de cada persona. Durante el juego, los participantes toman turnos consecutivos y con el transcurso de la partida estas cartas se juegan tanto para asediar el castillo oponente como para defender el propio. Durante casi diez años, fue uno de los juegos de cartas coleccionables más populares de América Latina.

Como su nombre lo indica, reúne mitos y leyendas de diversas culturas del mundo, siguiendo un épico viaje por culturas universales, pasando desde la mitología egipcia a los celtas, Roma o Japón, incluyendo algunos marcos históricos, como la Primera Guerra Mundial, la Revolución Mexicana, la Conquista de América o la historia de Chile. (Anexo 03)

La mecánica de juego es muy sencilla, las partidas se llevan a cabo entre dos oponentes, Cada uno de los participantes debe tener una baraja de cartas; este se conoce como mazo-castillo; compuesto por 30 cartas. El mazo-castillo de cada jugador representa su barra de vida y los recursos con los que va a desarrollar su estrategia.

El objetivo del juego es derrotar a cada oponente dejándolos sin cartas en su mazo-castillo. Para ello, se emplea varias herramientas y recursos para derribar las defensas del oponente, principalmente mediante los combates o “Batallas Mitológicas”.

#### ***Partes de una carta.***

Continuando con los conceptos básicos de la mecánica del juego, es necesario identificar cada uno de las partes que componen a las cartas del juego, los cuales son los siguientes: (anexo 04)

- a. Símbolo de Carta: Permite identificar el tipo de carta y señala la cantidad de puntos de ataque y defensa que posee.
- b. Nombre: Identifica al personaje o evento representado en la carta.
- c. Caja de texto: Contiene la habilidad de la carta.
- d. Coste de oro: Es el número que representa la cantidad de oro necesario para jugar una carta.
- e. Ilustración: Es una imagen que representa al personaje o criatura mitológica.
- f. Texto épico: Contiene leyendas o relatos que ambientan a la carta en un contexto histórico particular.

### ***Tipos de cartas.***

Por otra parte, en Mitos y Leyendas existen distintos tipos de cartas, que poseen una cualidad única dentro del juego.

1. **Aliados:** Son las cartas de personaje que se usan para atacar a los castillos enemigos o defender el propio.
2. **Talismanes:** Son conjuros, hechizos o eventos que afectan a las cartas en juego o a los jugadores.
3. **Tótems:** Son altares, edificaciones o lugares históricos. Entregan diversas habilidades y modificadores al juego.
4. **Armas:** Son herramientas que se juegan en Aliados, les entregan nuevas habilidades o bonificaciones de Fuerza.
5. **Oros:** Son el recurso básico del juego o “moneda” y se usan para pagar el costo de las cartas que juegan.

### ***Zona de juego.***

Es el lugar donde ocurren los combates contra el oponente. Cada carta del mazo-castillo debe ser ubicada en un lugar específico dentro del Campo de Batalla. Esta área está dividida en varias partes, cada una de las cuales cumple una función específica.

El campo de batalla, está dividido en ocho zonas:

1. **Mazo-castillo:** Es el conjunto de cartas, fuente de recursos para enfrentar la batalla y al mismo tiempo, recibirá el daño que el oponente realice en el combate y los efectos de las cartas.
2. **Reserva de oro:** Contiene las cartas de oro disponible, se emplea para pagar el costo de cada cartas y sus habilidades.
3. **Banco:** Es la zona donde se mueven los oros que se utilizan para pagar el costo de las cartas que se utilizan y permanecen allí hasta la fase de agrupación.

4. **Línea de Defensa:** Es el lugar donde se colocan las cartas de aliados y se realizan los bloqueos a los ataques del oponente.
5. **Línea de Ataque:** Durante la batalla mitológica, los aliados declarados atacantes se mueven a esta zona. La cantidad de daño que realicen, corresponde a la cantidad de puntos del aliado.
6. **Línea de Apoyo:** Es la zona donde se colocan los tótems que se desea emplear en la partida.
7. **Cementerio:** Es la zona donde van las cartas cuando salen del juego, ya sea por los efectos de cartas o por el daño durante el combate.
8. **Zona de Destierro:** De acuerdo a los efectos de las habilidades de los aliados pueden enviar cartas a esta zona. Es una zona fuera del juego y es imposible recuperar las cartas.
9. **Mano:** Es el conjunto de cartas con las que un jugador comienza la partida y consta de 8 cartas.

### *Fases del turno*

Para determinar qué jugador comenzará la partida se debe utilizar un método aleatorio (moneda, dado, etc.), posteriormente da inicio a la partida. Al comenzar el juego, cada jugador presenta su mazo Castillo ante su oponente y elige uno de sus oros como “oro inicial” ubicándolo en la zona de reserva.

- I. **Construcción de la mano:** Cada jugador robará 8 cartas del mazo-castillo y, si alguno no está conforme con su mano, puede barajarla y robar 7 cartas. Este proceso puede repetirse hasta que el jugador se sienta conforme con sus cartas.
- II. **Fase de Vigilia:** En esta fase se prepara la batalla, se emplean cartas de la mano y se pagan las habilidades de las cartas, se colocan los Aliados, Talismanes, Armas y Tótems a la zona de la batalla.
- III. **Fase de Batalla Mitológica:** Si se desea atacar al oponente, se procede a la batalla, en la cual se llevará a cabo en los siguientes pasos:

- a) Declaración de Ataque: Se elige a los aliados que atacarán al oponente, para ello, la carta del aliado debe mover a la Línea de Ataque. Los ataques afectan al castillo oponente, no a los Aliados oponentes.
  - b) Declaración de Bloqueo: El oponente elige que aliados defenderán su castillo. Cada aliado solo puede bloquear a un aliado a la vez, al menos que su habilidad diga lo contrario.
  - c) Guerra de Talismanes: Cada jugador puede jugar un Talismán o utilizar una habilidad de sus cartas, hasta decidir no continuar empleando más cartas o habilidades, termina esta fase.
  - d) Asignación de Daño: Se compara la fuerza de los Aliados atacantes con sus respectivos bloqueadores y se resuelve el daño siguiendo las siguientes reglas:
    - ❖ Si el aliado atacante tiene mayor fuerza que el bloqueador, el aliado bloqueador es destruido y la diferencia entre las fuerzas de ambos aliados es el daño que se asigna al castillo.
    - ❖ Si ambos Aliados tienen la misma fuerza, ambos son destruidos y ningún Castillo recibe daño.
    - ❖ Si el Aliado bloqueador tiene mayor fuerza que el atacante, el Aliado atacante es destruido y ningún Castillo recibe daño.
- IV. Luego de la Asignación de Daño, se comienza la fase final, en la cual concluyen todos los efectos de las cartas que fueron convocadas en el turno y se indica el proceso de cierre del turno, y se sede el turno del jugador oponente.

Tras explicar en que consiste los elementos y mecánica del juego de cartas mitos y leyendas, es necesario desarrollar la siguiente pregunta clave para la propuesta didáctica: ¿Cuáles son las características que permiten vincular el juego de cartas Mitos y Leyendas con el proceso de enseñanza-aprendizaje?

El juego se cimienta en la aplicación de cinco pilares de la enseñanza, como lo son; El estudio de la historia y los acontecimientos del mundo, junto a los distintos relatos, poemas, textos y formas de integrar el lenguaje; el razonamiento lógico matemático; la expresión artística por medio de una ilustración única para cada uno de los



personajes; y el desarrollo de habilidades sociales únicas que nos permiten compartir junto a otros jugadores un ambiente de entretenimiento, amistad, compañerismo y sana competencia (Flores, 2019).

Lo cierto es que el juego de cartas Mitos y leyendas ofrece diversos beneficios que van desde el desarrollo intelectual y psicológico hasta un avance en la interacción social, lo que le ha otorgado ser validado por cientos de profesores e instituciones a lo largo de la república de Chile; país de origen. (Ríos., 2021)

Concretamente, en Mitos y Leyendas representa la oportunidad de desarrollar cinco pilares:

- I. Historia. Explora el mundo, descubre diversas culturas y etapas del desarrollo de la humanidad. Cada edición está respaldada por una investigación que aborda cada cultura desde su dimensión histórica, mitológica y literaria.
- II. Lenguaje: Propone generar lectores autónomos, capaces de informarse, aprender y entretenerse a través de la lectura de diversos textos. Además, se busca desarrollar competencias que se adquieren participando en situaciones de lectura, escritura e interacción oral.
- III. Arte: Las ilustraciones abren una puerta a la apreciación de distintas manifestaciones artísticas tanto del pasado como del presente. Asimismo, permite desarrollar la capacidad creativa y expresiva de los estudiantes por medio del lenguaje visual.
- IV. Estrategia y pensamiento lógico: El juego mismo se sustenta en la estrategia y el pensamiento lógico matemático, por lo que estos conceptos se aprenden y practican de forma implícita durante el transcurso de la partida.
- V. Social: Invita a una experiencia inclusiva, en la que todos y todas pueden incorporarse. Con el juego puedes formar parte de una gran comunidad que coopera, intercambia ideas, aprende y se entretiene junta.

El juego de cartas mitos y leyenda posee un alto potencial en materia educativa, ya que brinda características que permiten vincular el proceso de enseñanza-aprendizaje con la investigación histórica y el diseño de las cartas. Desde el punto de vista de la mecánica del juego permite el desarrollo de múltiples variaciones que correctamente aplicadas a los salones de clases resultan en procesos de aprendizaje muy interesantes para los estudiantes, pues sus características únicas y dinámicas le permiten adaptarse a una gran variedad de temáticas. Una vez entendida, la mecánica del juego permite a los maestros adaptar el proceso de aprendizaje a un gran número de situaciones y escenarios. (Grillo y Camargo, 2016)

Sin embargo, para cumplir el objetivo de emplear el juego de cartas como estrategia didáctica, se requiere que cumpla una finalidad y esté dirigido por el docente, proporcionando un fin didáctico para que los estudiantes aprendan jugando. Desde el punto de vista de (Rodríguez, 2014), el aprendizaje no debe ser memorizando conceptos, sino que este debe darse dentro de un entorno que estimule a los niños y a las niñas a construir su propio conocimiento con el apoyo del profesor quien deja de ser el dueño de los conceptos para convertirse en una guía y apoyo en la creación del nuevo aprendizaje.(pág.07)

Teniendo en consideración la anterior afirmación y centrando la mira hacia las preguntas centrales, ¿Qué son las estrategias didácticas?

La profesión docente requiere del dominio de una serie de elementos y procedimientos pertenecientes a la diversidad conformada por el contexto escolar, y una de ellas son las estrategias didácticas. Que representan herramientas esenciales que permiten construir el aprendizaje por parte del estudiante y llevar a cabo la instrucción por parte del docente.

De acuerdo con (Feo, 2010), “Las estrategias didácticas se definen como los procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa. (pág.224), es decir, es un

proceso planificado de la enseñanza en el cual el docente selecciona los métodos, las técnicas y actividades de las cuales puede hacer uso para lograr los objetivos de aprendizaje.

La finalidad de las estrategias didácticas es simplificar, optimizar el aprendizaje, aprovechar al máximo los recursos y aplicar métodos que faciliten un aprendizaje más metódico y personalizado. Si el estudiante no trabaja con las estrategias o técnicas de estudio adecuadas, tendrá grandes repercusiones en su desenvolvimiento académico, tanto en su estadía en la secundaria como en su trayectoria en niveles superiores.

La implementación del juego de cartas busca presentar una alternativa atractiva para los estudiantes, diferente a las tendencias monótonas e expositivas que suelen privilegiar la memorización en los salones de clase. Por ello, la propuesta didáctica plantea reestructurar el juego de cartas mitos y leyendas como plataforma para alcanzar los propósitos que establece el plan de estudio 2017, principalmente, el analizar fuentes históricas para argumentar y contrastar diferentes versiones de un mismo acontecimiento histórico.

Dicho lo anterior, ¿Por qué es importante que el estudiante de secundaria logre desarrollar la habilidad de análisis?

La realidad que nos rodea es muy compleja y resulta muy difícil conocerla en su totalidad de manera directa, por lo que resulta necesario utilizar un medio indirecto que permita obtener conclusiones que partan de conocimientos previos, es decir utilizar el razonamiento, que consiste en ir encadenando pensamientos y juicios sobre la realidad para buscar solución a un problema empleando los conocimientos adquiridos y recordando hechos concretos.

La habilidad de análisis consiste en separar las partes de un conjunto para profundizar en el conocimiento de los objetos, comprendiendo cómo los elementos o partes se relacionan o vinculan entre sí para formar un todo. (INP, 2018) Es una división mental de un fenómeno u objeto, con el objetivo de comprender sus componentes, cualidades o aspectos fundamentales y las relaciones que existen entre ellos.

De igual forma, nos permite conocer profundamente los fenómenos con los que nos enfrentamos, simplificar su descripción, descubrir relaciones aparentemente ocultas y construir nuevos conocimientos a partir de otros que ya se posee. Por todo ello, tiene un carácter genérico y está relacionada con varias competencias; tales como el pensamiento histórico y pensamiento crítico.

Es vital para la formación del estudiante adquirir experiencia en el tratamiento de los complejos procesos sociales y humanos en general, que entienda que las distintas sociedades no son producto de cálculos racionales sino resultado de procesos históricos complejos. Y la escuela secundaria cumple una función social fundamental al promover el desarrollo de la noción de tiempo histórico, requisito necesario para comprender el pasado y el presente, que es la base para desarrollar el pensamiento histórico, tal como lo afirma la (SEP, 2017); “El desarrollo del pensamiento histórico favorece en los estudiantes la ubicación espacio-temporal, la contextualización, la comprensión de la multicausalidad, el reconocimiento de los cambios y las permanencias, así como la vinculación entre los ámbitos político, económico, social y cultural que conforman los procesos históricos.” (pág. 162)

Los procesos de análisis dependen en gran medida de tres elementos: 1) La información y conocimientos previos que posee el estudiante o grupo que llevará a cabo la tarea, 2) su habilidad en la percepción del detalle y de relaciones novedosas entre elementos propios del fenómeno objeto de estudio y de otros ajenos a él, y 3) los objetivos del estudio, que ayudarán a establecer criterios para seleccionar la información relevante y organizarla en la reconstrucción de los acontecimientos teóricos.

La enseñanza y el aprendizaje del pasado se ven limitados por la dificultad para contextualizar los acontecimientos históricos. A diferencia de otras asignaturas, la historia se interesa más por el significado de los hechos que por los hechos en sí mismos. Frente a esto, se requiere de recursos y estrategias que permitan describir los acontecimientos históricos con el objetivo de obtener una explicación sobre su desarrollo y repercusiones.

Es por esto que es crucial contestar la siguiente pregunta ¿Qué son las fuentes históricas y cuál es su clasificación?

Se pretende emplear una visión general y global de las fuentes históricas teniendo en cuenta los propósitos de la propuesta didáctica. El Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca afirma que las fuentes históricas constituyen la materia prima de la Historia. Comprenden todos los documentos, testimonios u objetos que nos transmiten una información significativa referente a los hechos que han tenido lugar. (IEEPO, 2014), es decir, son los materiales o documentos que son susceptible de aportar información, parcial o total, que permiten reconstruir los acontecimientos del pasado.

### *Clasificación*

Debido a la cantidad y variedad de las fuentes históricas, es necesario utilizar una clasificación coherente. Por ello se maneja la siguiente clasificación:

*I. Fuentes primarias:* Son las que se han elaborado prácticamente al mismo tiempo que los acontecimientos que queremos conocer. Llegan a nosotros sin ser transformadas por ninguna persona; es decir, tal y como fueron hechas en su momento, sin ser sometidas a ninguna modificación posterior. (IEEPO, 2014) Se pueden dividir en dos grandes grupos:

- A. Fuentes escritas: Son todas aquellas transmitidas por el hombre sobre un soporte determinado (piedra, papiro, pergamino, papel, etc.), en unos casos realizados a mano (Manuscritas), en otros casos realizados mediante medios técnicos (Imprenta).
  - Documentales: cualquier documento que tenga relación directa con los hechos que son objeto de investigación, los hay de diverso tipo: legales, políticos, estadísticos y privados.
  - Publicaciones periódicas: Se refiere a la prensa diaria y a las revistas, las cuales permiten conocer los acontecimientos que sucedían en el día a día de una época, lo que le convierte en una fuente de gran valor.

- Obras literarias o científicas: Son obras que se escribieron en una época concreta. Nos permiten conocer la mentalidad de la época y otros datos que no aportan las fuentes documentales.
- Memorias y diarios: Tiene un carácter especial, ya que en la mayoría de los ejemplares no se escriben con la intención de se queden en la posteridad.
- Correspondencia personal: Se pueden englobar aquí cartas, borradores, notas, etc. Que alguien generó para sí mismo o para unas pocas personas, sin que existiera la intención hacerlas de carácter público.

#### B. Fuentes no escritas

Son todos los objetos que nos proporcionan información sobre el pasado. Las principales son:

- Cartográficas: Hace referencia a todo tipo de mapa, plano, croquis o dibujo geográfico. La información que proporcionan puede ser muy diversa; la división administrativa de territorios, operaciones militares, distribución de la población, mapas económicos.
- Artísticas: Todos los objetos artísticos proporcionan datos útiles sobre el desarrollo de la historia; edificios, pinturas, esculturas, artesanías.
- Fotográficas/Cinematográficas: Son de gran importancia, especialmente en el estudio de la Historia contemporánea, ya que aportan una información directa sobre los principales acontecimientos desde su aparición a mediados del siglo XIX.
- Fuentes orales: Son testimonios recogidos directamente, a través de entrevistas con los personajes protagonistas o con testigos de los sucesos históricos.

II. Fuentes secundarias: Son las elaboradas en etapas posteriores al desarrollo de los hechos y básicamente se centran en la investigación historiográfica. Esta aparece publicada a través de libros, artículos de revista y prensa; en conferencias, etc. Se denominan también fuentes historiográficas. (Peris, 2013), es decir, son los resultados concretos de la utilización de las fuentes primarias, es decir, libros, ensayos, artículos, biografías, monografías, entre otros.

Este tipo de fuentes tienen un gran valor dentro de la asignatura de Historia, ya que son el producto de años de investigación histórica. Así mismo, gracias a que poseen un amplio grado de accesibilidad para la mayoría de las personas, es posible la difusión de temas históricos de interés general.

Avanzando por el desarrollo del tema, encontramos la siguiente interrogante: ¿Se pueden usar las fuentes históricas como recurso para desarrollar la habilidad de análisis?

Uno de los puntos fundamentales del desarrollo de la habilidad de análisis en la asignatura de Historia durante la escuela secundaria, es que el estudiante comprenda que la información histórica puede generarse no solo a partir de libros, sino también de diversas fuentes. El análisis de fuentes históricas permite acceder a información histórica de primera mano o interpretaciones distintas del pasado.

En la enseñanza de la historia, el recurso de las fuentes históricas, especialmente la fuentes primarias, es una oportunidad para enseñar habilidades intelectuales asociadas al trabajo del historiador. De acuerdo con (Serrano, 2014) podemos establecer tres grupos de habilidades básicas en la enseñanza y aprendizaje del trabajo con fuentes históricas:

- I. Plantear problemas de aprendizaje histórico: Consiste en presentar el pasado como una realidad a investigar, formulando interrogantes o preguntas con perspectiva de indagación que organicen y guíen el aprendizaje. Así se simula el contexto de la investigación histórica.
- II. Analizar e interrogar fuentes históricas para construir pruebas del pasado: Se trata de preguntar a las fuentes. Ello supone dos niveles de aproximación. Por un lado, obtener información directa de la fuente mediante un uso descriptivo de la misma: se parte de preguntas cerradas que conducen a una respuesta literal o con base en la fuente. Por otro lado, se trata de crear información deducida o inferida tomando en consideración las circunstancias o contexto histórico de creación de la propia fuente. Implica relacionar lo que se conoce de ese contexto con lo que aporta la fuente.
- III. La escritura disciplinar: Se trata de textos expositivos o argumentativos donde se relaciona la explicación del problema o interrogante a resolver vinculado a

las fuentes, con evidencias o pruebas obtenidas de su previa lectura histórica, de información contextual histórica o de los propios recursos discursivos disciplinares del estudiante.

La implementación de las fuentes históricas en los salones de clase, favorece el desarrollo de competencias como la interpretación histórica y el pensamiento crítico, así como la capacidad de plantear problemas, elaborar hipótesis, argumentar y aprender procedimientos propios de la asignatura de Historia y su correspondiente conceptualización. Por lo tanto, el uso de fuentes históricas en las aulas tiene un elevado potencial cognitivo por lo que debería plantearse a lo largo de la educación secundaria.

Y finalmente, ¿En qué consiste la propuesta didáctica del juego de cartas?

Anteriormente, se mencionó que la propuesta didáctica se originó a partir del análisis y reflexión de la práctica docente llevada a cabo durante el quinto semestre en un grupo de tercer grado. Su implantación logró despertar la curiosidad de los estudiantes y el interés del docente titular, el cual realizó la sugerencia de replantear su diseño para diseñar una estrategia didáctica bajo la metodología de proyecto que permita emplear los elementos y características del juego de cartas mitos y leyendas.

Por ello, se seleccionó la experiencia obtenida de su aplicación y posterior análisis, para diseñar la propuesta didáctica, que tiene como objetivo central, el desarrollar la habilidad de análisis de fuentes históricas en estudiantes de nivel secundaria.

A través de diversos espacios, la comunidad educativa ha manifestado su opinión con respecto a las múltiples prácticas y estrategias diseñadas e implementadas desde un enfoque tradicional, es decir, se espera que los estudiantes memoricen totalmente lo que se les enseña. El docente es el único agente que define el camino del aprendizaje y los estudiantes reciben el contenido de forma unilateral generando un aprendizaje mecánico. Por lo cual, esta perspectiva ha dejado de ser la bandera de muchas instituciones educativas que ahora buscan innovar frente a los nuevos retos de la sociedad.



Dentro de las innovaciones pedagógicas que han empezado a repercutir en muchos docentes, es la metodológica centrada en proyectos, en la cual los estudiantes dejan de ser actores pasivos para pasar a ser protagonistas tanto de su conocimiento como de su actuar, acercándose a la solución de problemática. (Ambrosio, 2017) señala que “El proyecto representan un conjunto de estrategias que tienen como objetivo resolver un problema real del contexto a través de diversos productos y con apoyo de herramientas de corte científico, basándose en la teoría y la práctica constante”. A su vez que orientan a la dinamización de actividades, retos y capacidades de los estudiantes, para desarrollar metas precisas a corto, mediano o largo plazo.

Una de las cualidades que posee el proyecto del duelo de cartas, es su carácter multidisciplinario, el cual permite abordar una amplia diversidad de temas que se articulan con otras estrategias didácticas, tales como organizadores gráficos, esquemas, análisis de imagen y material audio visual y ensayos, que a su vez representan una serie de evidencias que reflejar el alcance obtenido de los estudiantes en el desarrollo de la habilidad de análisis de fuentes históricas.

El proyecto establece dinámicas de socialización, integración y autorrealización entre los estudiantes, como resultado del quinto pilar del juego Mitos y Leyendas, el cual permite impulsar una experiencia inclusiva, en la que todos y todas pueden incorporarse, con el objetivo de crear una gran comunidad que coopera, intercambia ideas, aprende y se entretiene junta.

Así mismo, el proyecto está estructurado con el propósito de lograr un equilibrio entre los conocimientos teóricos y procedimentales, mediante la implementación de la estrategia del duelo cartas, se busca dejar atrás el enfoque enciclopédico, descontextualizado de los acontecimientos históricos, deshumanizado y centrado principalmente en el aprendizaje acumulativo del pasado, para dar paso a un aprendizaje en armonía entre los contenidos teóricos y la habilidad de análisis.

El proyecto pretende desarrollar habilidades asociadas al trabajo del historiador, entre ellas, el planteamiento de interrogantes sobre el pasado que lleven a buscar o seleccionar fuentes adecuadas, la interpretación de las fuentes históricas, obteniendo

evidencias y finalmente, la comunicación de resultados creando narrativas históricas mediante explicaciones o argumentaciones basadas en evidencias, a través de un formato atractivo para estudiantes de nivel secundaria.

Si bien, es cierto que no podemos reproducir en el aula la labor profesional de historiador. Sin embargo, no significa renunciar al desarrollo conocimientos y habilidades disciplinares en los salones de clase, cuyo potencial formativo permite brindarle herramientas para el desarrollo de los estudiantes.

### ***Descripción del proyecto “Duelo de cartas”***

Tal como se indicó en la primera sección del presente documento, debido a la pandemia del COVID- 19, no se logró realizar la intervención docente de forma presencial con el grupo asignado durante el servicio social, lo cual impidió diseñar el proyecto de acuerdo a las condiciones de la escuela secundaria e intereses de los estudiantes. No obstante, se emplea la información disponible para planificar el proyecto del duelo de cartas bajo un escenario teórico, en el cual se describa el proceso de diseño, planificación e implementación. (Anexo 05)

Para iniciar la descripción del proyecto, es necesario brindar las características generales del escenario en el que se planificó las actividades y estrategias del proyecto. En primer lugar, es la Escuela Secundaria Técnica Industrial y Comercial No. 0122 "Niños Héroe", ubicada en Avenida Insurgentes s/n, Tequexquínahuac, Texcoco, Estado de México, la cual se empleó como escenario para guiar la planificación del proyecto.

Posteriormente, está el carácter colaborativo del proyecto, ya que busca integrar a los docentes responsables de la asignatura de Historia de cada grado en una sola línea de trabajo con el objetivo de abordar una meta en común. El trabajo colaborativo es una metodología fundamental en el desarrollo profesional de los docentes, desde el punto de vista de (Vaillant, 2016) “Su esencia es que profesoras y profesores estudien, compartan experiencias, analicen e investiguen juntos acerca de sus prácticas pedagógicas, en un contexto institucional y social determinado” (p. 11).

La dimensión colaborativa implica trabajar en conjunto para solucionar un problema o abordar una tarea. Es un proceso en el que cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción que se genera con los demás miembros del grupo. Generalmente, cuando se lleva a cabo un proyecto en las escuelas secundarias, se suele implementar desde una perspectiva aislada, es decir, se planifica en torno a una comunidad específica.

Como resultado, el proyecto del duelo de cartas busca emplear la cualidad de la transversalidad vertical que ofrecen los contenidos del plan de estudio aprendizajes clave, es decir, explorar la reactivación e implementación de los aprendizajes alcanzados en los distintos grados del mismo campo disciplinar. (SEP, 2018). Es por ello, que mediante una asamblea, los docentes de la asignatura de Historia pueden seleccionar los aprendizajes esperados que poseen un alto potencial de transversalidad correspondiente de cada grado, los cuales demanden desarrollar la habilidad de análisis de fuentes históricas, tal como se demuestra en la tabla 01.

Tabla 01. Transversalidad vertical.

<b>Primer grado</b>	Eje: Formación de los estados nacionales. Tema: La Independencia de las Trece Colonias de Norteamérica. <b>Aprendizaje esperado:</b> • Examina imágenes, cartas, diarios, documentos oficiales y prensa del siglo XVIII en las Trece Colonias.
<b>Segundo grado</b>	Eje: civilizaciones Temas: La vida urbana en Mesoamérica <b>Aprendizaje esperado:</b> • Interpreta mapas, planos, fotos arqueológicas.
<b>Tercer grado</b>	Eje: Cambios sociales e institucionales contemporáneas Tema: La Revolución mexicana. <b>Aprendizaje esperado:</b> • Reconoce documentos escritos, fotografías, mapas, filmaciones y otros testimonios de la Revolución.

Como parte de las actividades previas del proyecto, el colectivo docente debe de identificar los conocimientos previos de los estudiantes, con respecto a los elementos que pretende abordar el proyecto. Por ello, la aplicación del diagnóstico es un punto crucial del proyecto, en el cual, permite orientar adecuadamente la planificación de cada una de las actividades para alcanzar los objetivos establecidos. Es vital conocer en dónde nos encontramos, el camino a seguir y hacia donde pretendemos llegar, así como los retos y desafíos que se presentaran a lo largo de la implementación del proyecto. (AIDEI, 2016)

A partir del diagnóstico se puede identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes sobre su experiencia en el manejo de información y el análisis de fuentes históricas, además, sirve para valorar el nivel de dominio de los conceptos y características del juego de mesa mitos y leyendas que poseen los estudiantes. De igual forma, permite identificar los apoyos necesarios para consolidar los aprendizajes esperados establecidos en el proyecto.

En este sentido, el diagnóstico requiere recolectar, sistematizar y analizar la información obtenida de diversos instrumentos, con el fin de mejorar el aprendizaje de los alumnos y la intervención de los docentes. Por lo anterior, el diagnóstico no puede depender de una sola técnica o instrumento, porque de esta forma se estarían evaluando únicamente conocimientos, habilidades, actitudes o valores de manera desintegrada. (SEP, 2013) Por ello, se debe plantear diversos instrumentos coherentes con cada uno de los objetivos del proyecto, como se observa en la tabla 02.

Tabla 02. Instrumentos de diagnóstico.

<b>Objetivos</b>	<b>Instrumentos de diagnóstico</b>
I. Identifica la mecánica y elementos básicos del juego mitos y leyendas.	<b>Lista de cotejo</b>
II. Moviliza conocimientos, competencias y actitudes para desarrollar la habilidad de análisis.	<b>Rúbrica</b>
III. Describe el concepto de fuentes históricas y su clasificación.	<b>Preguntas sobre el procedimiento</b>
IV. Organiza información obtenida de fuentes históricas primarias y secundarias.	<b>Organizadores gráficos</b>

Tomando en cuenta el potencial de transversalidad de los aprendizajes esperados seleccionados para cada grado y la concentración e interpretación de los datos obtenidos de los instrumentos de diagnóstico. Los docentes en asamblea, plantean las actividades que permitan desarrollar la competencia de análisis de fuentes históricas con torno a la estrategia del duelo de cartas. De igual manera, se establece la temporalidad necesaria para desarrollar las actividades programadas en el proyecto.

Debido al carácter colaborativo, la presentación general del proyecto hacia los estudiantes debe realizarse en compañía de todos los docentes involucrados, mediante la convocatoria a una reunión donde los docentes comuniquen en que consiste, sus objetivos,

las actividades que contempla, los productos y eventos que pretende llevar a cabo durante el proyecto. De igual manera, los docentes es sus respectivos horarios presentan el segmento curricular asignado para desarrollar el proyecto.

Las primeras actividades del proyecto, debe explicar en qué consiste la mecánica del juego de estrategia Mitos y leyendas, a través de la exposición narrativa y la escenificación del salón de clases, posteriormente los estudiantes deben identifican las parte de una carta de combate y su clasificación, mediante la implementación de ilustraciones que ejemplifiquen la basta mística que rodea el juego de Mitos y Leyendas

Con base en la consulta de material auxiliar, los estudiantes definen la habilidad de análisis y se contempla brindar un espacio para ejercitar la habilidad a través de la lectura de textos breves. Cabe mencionar que el concepto de análisis es un pilar fundamental del proyecto, por ello es importante destinar el tiempo necesario para desarrollar el concepto a profundidad y atener las posibles dudad de los estudiantes al respecto.

De acuerdo al contenido temático que se desea desarrollar, el proyecto establece un espacio donde con compañía del docentes titular, los estudiantes organizan el tema con base a la siguiente clasificación:

- a) Personajes históricos: Hace referencia a los individuos que participaron en los acontecimientos históricos.
- b) Sitio histórico: Lugar o paraje natural vinculado a acontecimientos del pasado
- c) Batallas/Conflictos: Es todo aquel evento que formó parte de una cadena mayor de hechos y que colaboró con el posterior desarrollo histórico.
- d) Objetos/Documentos: Vestigio que tenga relación directa con los acontecimientos históricos.

Después, los estudiantes consultan material auxiliar que brinde información para definir el concepto de fuente histórica e identificar su clasificación, empleando ilustraciones para ejemplificar cada una de las divisiones que se desprende. De igual manera, utilizando organizadores gráficos o esquemas, los estudiantes selecciona y

registra las fuentes históricas disponibles para obtener información sobre cada una de las categorías que se divide el contenido temático.

De acuerdo a la categoría que se desea indagar, se puede seleccionar fuentes historias primarias o secundarias. Es a partir de este punto, que el estudiante de secundaria tiene su acercamiento a la metodología para analizar y obtener información de fuentes históricas. En primera instancia, es el planteamiento de una situación de aprendizaje histórico, mediante la formulación de preguntas que guíen la consulta de las fuentes.

En segundo lugar, se encuentra el responder a las interrogantes mediante la consulta de las fuentes históricas para construir pruebas del pasado, a través de dos niveles de aproximación:

- 1) Realizar una descripción directa.
- 2) Relacionar la información del contexto histórico con los datos que aporta la fuente.

Con base en los avances de los estudiantes, el personal docentes pueden brindar acompañamiento para realizar el análisis de la fuentes histórica.

Para finalizar el proceso de análisis de fuentes históricas, los estudiantes deben emplear las respuestas obtenidas para redactar textos expositivos sobre el contenido temático. Sin embargo, la interpretación de los datos no se va llevar a cado mediante la redacción de un ensayo o informe, sino que, se utiliza el formato de las cartas de combate, el cual permite manifestar la información por dos vías: textual y gráfica.

Ya que, además de redactar un breve texto expositivo, la información obtenida debe guiar el diseño de una ilustración que refleje las categorías que conforman el tema de estudio. Por plantear un ejemplo en el escenario del proyecto, tras consultar el artículo “La Batalla de ciudad de Juárez” de la revista Relatos e Historias en México, se puede redactar la descripción e ilustrar la carta de combate de Francisco Villa, El paso, La Batalla de ciudad de Juárez o el periódico El Imparcial, que corresponden a las categorías de personaje histórico, sitio histórico, Conflictos y Documentos; respectivamente.

Avanzando por la descripción de las actividades del proyecto, se encuentra con la primera exposición de evidencias del proyecto, en la cual plantea la posibilidad de establecer un espacio donde los estudiantes puedan compartir con el resto de sus compañeros el resultado de su trabajo.

Concretamente, mostrar la creatividad de los estudiantes en la redacción e ilustración de las cartas de combate. Así mismo, la demostración del avance del proyecto conlleva la planificación de un evento escolar, que requiere del trabajo colaborativo de los docentes titulares para establecer comisiones para llevar a cabo la exhibición de los trabajos de los estudiantes.

No obstante, los estudiantes deben de continuar analizando las fuentes históricas, para abarcar en su totalidad el tema de estudio y diseñar las posibles cartas de combate de cada una de las categorías del tema, las cuales representan el producto final del proyecto.

Por lo tanto, se debe contemplar el tiempo y espacio necesario para que los estudiantes dominen la metodología de análisis de fuentes históricas, situación que refleja una de las cualidades del aprendizaje por la práctica o aprender haciendo, el cual es un concepto que está presente en las metodologías activas como lo es el caso de los Proyectos, debido a que parten de un problema que impulsa a los estudiantes a dominar determinados contenidos para proporcionar una respuesta adecuada y aprender mejor. (Miguel, 2019)

Posteriormente, las actividades del proyecto se encaminan a fortalecer los conceptos sobre la dinámica de “mitos y Leyenda”. Con el objetivo de comprender las reglas y el desarrollo de una partida, también conocidas como batalla mitológica. Por lo consiguiente, las actividades programadas tienen como propósito, explicar los elementos más esenciales sobre el papel que tienen las cartas de combate dentro del campo del juego, mostrar la función de cada elemento de las mismas en el desenvolvimiento de las partidas.

De igual manera, se puede planificar sesiones en las cuales, los estudiantes consulten los múltiples materiales que están disponibles para comprender las áreas de

juego y realizar actividades o recursos que reflejen el dominio del estudiante con respecto, al procedimiento que conlleva las fases del juego.

Así mismo, el proyecto contempla un espacio donde los estudiantes puedan practicar los elementos y habilidades que han desarrollado sobre la dinámica del juego. Por esta razón, como parte del proyecto se establece una jornada de práctica, la cual tiene como objetivo generar experiencia sobre la mecánica de Mitos y Leyendas. Dentro de este marco, también proporciona un acercamiento al evento de cierre, el cual se realizara en compañía del resto de los grupos que participan en el proyecto.

Al igual que la primera exposición de evidencias, el evento de cierre del proyecto representa la culminación de las actividades, del esfuerzo y participación de los estudiantes así como el resultado de la coordinación entre el personal docente. Tal como lo sugiere el nombre del proyecto, el evento final consiste en realizar una competencia entre los estudiantes, mediante la dinámica del juego Mitos y Leyendas, utilizaran su mazo-castillo. Cabe mencionar, que durante la partida los estudiantes podrá poner a prueba su dominio sobre el contenido temático asignado, así como emplear su habilidad obtenida sobre el juego para desarrollar una batalla mitológica.

Mediante la coordinación de los docentes titulares, se programa el evento para llevarse a cado en cuatro momentos. El primero corresponde a la apertura del evento, en donde los docentes responsables de cada grado, reúne a los estudiantes en el espacio destinado para la actividad, donde el coordinador del proyecto informa la dinámica del evento y motiva a los estudiantes a participar en las diversas arenas de duelo donde podrán competir con un compañero. Posteriormente, mediante el apoyo auxiliar estudiantil se realiza el arbitraje en cada arena de duelo donde se realizan las batallas mitológicas.

El desarrollo de las partidas se rigen por las reglas y mecánica del juego, anteriormente abordadas por los estudiantes en las actividades del proyecto y reforzadas en la jornada de práctica, y de acuerdo al desempeño y entusiasmo de los participantes, una partida suele durar en promedio 40 minutos.



Y para concluir el evento, el coordinador del proyecto, entrega reconocimientos a los estudiantes que demuestren un resaltante desempeño durante el proyecto, con base en las siguientes categorías:

- Historiador: Desempeño resaltante durante la investigación.
- Arte y guerra: Mejor diseño de cartas de combate.
- Buen juego: Participación destacada en las arenas de duelo.

Además, se realiza el agradecimiento público al personal docente titular de la asignatura de Historia por la colaboración en la planificación e implementación del proyecto. Y por último, se lleva a cabo los labores de limpieza del espacio donde se realizó el evento, así como el resguardo del material auxiliar, didáctico y técnico.

Para finalizar, la propuesta didáctica, se contempla de los docentes titulares de la asignatura de Historia que participen en la implementación del proyecto, realicen una asamblea general para valorar el alcance de los aprendizajes esperados establecidos en los estudiantes, y para ello se sugiere emplear técnicas para el análisis del desempeño, las cuales consisten en concentrados de evidencias estructuradas que permiten obtener información relevante del rendimiento de los estudiantes, las cuales muestran un historial documentado construido a partir de los productos que se realizaron a lo largo de un tiempo definido. (SEP, 2012)

Por ello, para evaluar el alcance de los propósitos mediante la implementación del proyecto, se contempla utilizar el portafolio de evidencia, el cual es un instrumento de evaluación que consiste en la aportación de producciones de diferente índole elaboradas por el estudiante a través de las cuales se puede valorar sus capacidades en el marco de una disciplina o tema de estudio. Estos productos brindan información del proceso individual empleado por el estudiante, permitiendo al docente y estudiante observar sus esfuerzos y logros en relación con los objetivos de aprendizaje y criterios establecidos previamente. (Barberá, 2005)

Por consiguiente, parte de los 12 productos/evidencias que genera el proyecto, más del producto final; el mazo-castillo compuesto por 30 cartas para evaluar el avance

de los aprendizajes esperados y la aplicación de los conceptos, habilidades y actitudes de la habilidad de análisis. El portafolio de evidencia no debe entenderse como un contenedor o una papelería de reciclaje, porque al elemento cuantitativo y a su capacidad de almacenaje hay que unirle un elemento cuantitativo: la posibilidad que ofrece de examinar procesos y resultados.

Por lo tanto, el portafolio no es una herramienta más, sino la apropiada para subsumir la diversidad de producto que surgen del proyecto duelo de cartas. La evaluación mediante el portafolio ofrece la oportunidad de observar la concepción de la información y el proceso de adquisición del conocimiento y finalmente permite identificar el significado que el estudiante le otorga al proceso que participa.

Por otra parte, también es relevante evaluar el diseño, planificación e implantación del proyecto desde la perspectiva de los estudiantes, ya que es de gran valor para el próximo planteamiento de propuesta. Las observaciones de la comunidad estudiantil, pose un papel fundamental a la hora de valor las actividades planteadas por los docentes. En consecuencia, recopilar las sugerencias, comentarios u observaciones de los estudiantes, representa una actividad primordial para futuras referencias. Por ello, se contempla la aplicación de instrumentos para medir la opinión una encuesta y analiza los resultados a través asamblea general.

Comprender lo que es un proyecto implica identificar un problema a atender, sus causas y consecuencias y a partir de ello planear un proceso para alcanzar una meta que lo solucione. El duelo de cartas es un proyecto en el que se establece como objetivo principal desarrollar la habilidad de análisis de fuentes históricas en estudiantes de nivel secundaria de manera organizada y precisa, a través de la mecánica de Mitos y Leyendas como estrategia didáctica. Así mismo, brinda a los estudiantes un espacio donde aprenden a aprender y desarrollan mayor autonomía, confianza, creatividad y pensamiento crítico,

Para concluir el apartado del desarrollo del tema, se debe hacer una valoración con respecto a la última de las interrogantes que se planteó al inicio, la cual dice; ¿El diseño de la propuesta didáctica refleja los conocimientos y habilidades que establecen los rasgos del perfil de egreso?

Con referencia al campo de habilidades intelectuales específicas, fue esencial la comprensión lectora para localizar, seleccionar y utilizar la información disponibles para sustentar teóricamente cada una de las categorías de la propuesta didáctica. Se estableció una solución a un problema educativo concreto a partir de los conocimientos y experiencias de las prácticas docentes anteriores. Sobre el dominio de los propósitos y los contenidos de la educación secundaria, la propuesta del juego de cartas gira entorno a los propósitos y contenidos persigue la asignatura de Historia en el plan de estudios 2017.

En cuanto al campo número tres competencias didácticas, se empleó la creatividad para diseñar e planificar las diversas actividades que conlleva la propuesta didáctica con el objetivo que presentar una alternativa atractiva para los estudiantes, además se contemplo la esencial función del proceso de evaluación dentro del juego de cartas desde sus dos perspectivas; para el aprendizaje de los estudiantes y la calidad del desempeño docente.

De igual forma, la propuesta didáctica refleja el interés por consolidar el campo de la identidad profesional y ética, a través del trabajo colaborativo entre compañeros docente, con el fin de consolidar la camaradería dentro del gremio magisterial.

Y por último, al ser una propuesta didáctica que no logró desarrollarse en su totalidad: diseño, aplicación y valoración, frente a un grupo de escuela secundaria. Sin embargo, En el campo número cinco; Capacidades de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela, el juego de cartas es un recurso atractivo que permite identificar y describir el patrimonio cultural e histórico que poseen las comunidades que rodean a las escuelas secundarias.

## CONCLUSIONES

En la escuela, los juegos de cartas suponen un formato de interacción tanto libre como guiada ya que el contexto escolar condiciona al juego, lo limita con diversos matices según el tipo de juego, materiales, conocimientos del jugador, grado de participación de los profesores, etc. Pero a pesar de estas condicionantes, el juego siempre se explica en función del significado que tanto los estudiantes y docentes le estén dando en el momento particular en el que se implementa.

Si consideramos lo anterior en la práctica docente, es interesante constatar que la inclusión de elementos de los juegos de cartas diversifican el proceso de enseñanza-aprendizaje. La selección del juego de cartas mitos y leyendas responde a las características que posee y su alto potencial de vinculación con diversos procesos del aprendizaje, concretamente nos referimos a pilares, que representan una oportunidad para fomentar el pensamiento lógico matemático, el trabajo en equipo, la creatividad y la imaginación, el pensamiento crítico y divergente, así como el desarrollo de conocimiento específico de la disciplina de Historia, el Arte y Literatura.

Sin embargo, para cumplir el objetivo del juego de cartas Mitos y leyenda como estrategia, se requiere que cumpla una finalidad y proporcione un fin didáctico para que los estudiantes aprendan jugando. Para ello, la implementación de Mitos y Leyendas se debe de planificar bajo una metodología que permita construir el aprendizaje por parte del estudiante y llevar a cabo la instrucción por parte del docente. Por consiguiente, es preciso seleccionar los métodos, técnicas y actividades que permitan emplear las características y elementos del juego para desarrollar los objetivos de aprendizaje.

Además, el diseño y planificación de la estrategia didáctica bajo el concepto del juego de cartas mitos y leyendas, permite simplificar, optimizar el aprendizaje, aprovechar al máximo los recursos y aplicar métodos que faciliten un aprendizaje más metódico y personalizado. Es por ello, que la propuesta didáctica sugiere utilizar los elementos y dinámicas del juego de cartas como plataforma para alcanzar el propósito de analizar fuentes históricas para argumentar y contrastar diferentes versiones de un mismo acontecimiento histórico.

Debido, a que la interpretación de los acontecimientos históricos puedan resultar complejos y difícil para abarcarla desde una perspectiva directa, resulta esencial el desarrollo de la habilidad de análisis, ya que permite realizar una división mental de un fenómeno con el objetivo de comprender sus componentes y las relaciones que existen entre ellos. En consecuencia, para la asignatura de historia, representa una herramienta relevante para profundizar en los acontecimientos históricos, simplificar su descripción, descubrir relaciones aparentemente ocultas y construir nuevos conocimientos.

Frente a esto, se plantea utilizar como recurso las fuentes históricas que permiten obtener una descripción precisa del pasado y comprender su desarrollo y repercusiones. Por esta razón, las fuentes históricas poseen un alto potencial para su implementación en la asignatura de Historia, ya que un recurso que otorga la oportunidad para enseñar habilidades intelectuales asociadas al trabajo del historiador. En las cuales encontramos, el planteamiento de problemas de aprendizaje histórico, el análisis e interrogación de fuentes históricas para construir pruebas del pasado y la generación de textos expositivos o argumentativos sobre la explicación de la interrogante vinculada a las fuentes. Sin, mencionar que favorece la interpretación histórica, el pensamiento crítico y la conceptualización de los acontecimientos históricos.

La propuesta didáctica planteada en el presente documento tiene como propósito general el desarrollar la habilidad de análisis de fuentes históricas, a través del juego de cartas mitos y leyendas como estrategia didáctica. Por ello, para alcanzar tal propósito, se realizó la planificación y organización de las actividades bajo la estructura de la metodología basada en proyectos, en la cual los estudiantes dejan de ser actores pasivos para pasar a ser protagonistas tanto de su conocimiento como de su actuar, acercándose a la solución de la problemática. Además, brinda un recurso de gran valor, ya que permite articular un conjunto de estrategias, actividades, recursos y desafíos para lograr el propósito establecido en un tiempo de terminado.

Concretamente, el proyecto gira alrededor de dos características distintivas del juego mitos y leyendas, la primera de ellas son las cartas de combate, la cuales sirven como recurso donde los estudiantes reflejen su dominio y habilidades para crear sus propias cartas de combate a partir del análisis de fuentes históricas. Posteriormente, la

segunda característica consiste en las batallas mitológicas, en las cuales los estudiantes se enfrentan utilizando cartas de combate diseñadas por ellos mismos.

De igual modo, el proyecto se centra en brindar un espacio donde los estudiantes tienen un acercamiento e interacción con la metodología que se emplea para consultar fuentes históricas para obtener una interpretación o una descripción de los acontecimientos históricos. Tal proceso está acompañado por actividades que desgloza el propio concepto, para conocer su significado desde la perspectiva teórica, comprender su función dentro de la disciplina histórica, ilustrar la gran variedad de recursos que engloba su clasificación. Además, plantea actividades que requieren el dominio y las habilidades de los estudiantes para crear un producto que reflejen el desarrollo de la habilidad de análisis.

La propuesta permite adaptar sencillamente muchas de las mecánicas del juego de cartas original al modelo didáctico, hay un gran potencial pedagógico en la propuesta. Para los maestros y su uso en el salón de clases presenta un recurso de gran interés, ya que la misma mecánica puede ser adaptada a cualquier juego de cartas o de mesa que sea de provecho para los estudiantes. La manera creativa para seleccionar, describir y interpretar categorías como: personajes históricos, Sitio histórico, Batallas/Conflictos y Objetos/Documentos en un estilo visual que genera empatía con el contenido temático al desarrollar la acción de jugar. Además, la mecánica permite modificar los elementos del juego original y establecer objetivos secundarios para exacerbar la relación juego-aprendizaje acordes con los aprendizajes esperados que marcan los objetivos del plan de estudio.

El presente documento permite visualizar el alcance que posee la implementación de la estrategia didáctica basada en las características y elementos del juego de cartas mitos y leyendas, la cual, brinda la oportunidad de acercar a los estudiantes la metodología que se emplea para analizar fuentes históricas, con el objetivo de obtener una descripción e interpretación del pasado, además desarrollar habilidades asociadas al pensamiento histórico.

No obstante, la propuesta didáctica presenta como principales limitaciones, la ausencia de evidencia de su aplicación frente a un grupo de estudiantes, debido al carácter teórico de su planteamiento; diseño y planificación. Por ello, en las futuras investigaciones será necesario examinar su viabilidad y desempeño frente a un escenario presencial. Junto con ello, se recomienda continuar las actividades de indagación entorno a las cualidades de los juegos como estrategia didáctica, ya sea de mesa, físicos, tradicionales o la posibilidad de incorporar videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Igualmente, para próximas referencias, se establece el desafío de indagar sobre otros métodos o juegos que permitan estimular el desarrollo de los propósitos que se espera alcanzar durante la escuela secundaria. De igual manera, se registra la recomendación de continuar con la iniciativa de diseñar y planificar estrategias y materiales creativos e innovadores para atender los retos que presenta el proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia.

La utilización de los juegos tiene que considerarse como un derecho de los estudiantes, no como una concesión del docente. Si se considera que los juegos son un instrumento pertinente para la enseñanza de la asignatura de Historia, es un derecho del alumno que se lo proporcione con normalidad, no como un premio a su buen comportamiento o por otras causas ajenas a las clases.

Hay que utilizarlos de manera sistemática y planificada. Aunque no esté de más su utilización episódica, si se quiere obtener una influencia duradera, hay que utilizarlos dentro de la programación habitual y con regularidad. No se trata sólo de jugar, sino de aprovechar el juego como estrategia didáctica. La aplicación del juego de cartas debe hacerse siguiendo pautas básicas, que favorezcan el éxito de su aplicación.

Para finalizar, es necesario valorar el alcance de las competencias profesionales en el planteamiento y diseño de la propuesta didáctica, bajo los lineamientos del perfil de egreso que marca el plan de estudios 1999, los cuales representan los conocimientos, habilidades y actitudes que el docente desarrolla de forma consiente y reflexiva a lo largo de su formación.

La propuesta didáctica surge del análisis y reflexión de la práctica docente, y con ello, el planteamiento de la situación que despertó el interés por diseñar una alternativa que brinde una oportuna solución. Posteriormente, se seleccionó y consultó fuentes bibliográficas relacionadas con las categorías que contempla la propuesta didáctica. Por consiguiente, se registró el sustento teórico que justifica el diseño de la propuesta didáctica, además se plasmó los argumentos en favor de su implementación.

Principalmente, se establece el potencial que posee con los propósitos que plantea el plan de estudio 2017, además se identifica los recursos necesarios para desarrollar los contenidos del campo disciplinario de la especialidad. De igual manera, se planificó las estrategias y actividades didácticas adecuadas para desarrollar los propósitos establecidos, bajos los principios de creatividad e innovación pedagógica.



## REFERENCIAS.

### Bibliografía.

- Escudero, J. M. (1997). La formación en y el aprendizaje de la profesión mediante la revisión de la práctica. *ICE/Horson (Cuadernos de formación del profesorado)*, pp. 157-165.
- Lorenzo, J. G. (2009). Fuentes de información. En J. G. Lorenzo, *Fuentes y servicios de información*. (págs. 8-10). España.: Universidad Oberta de Cataluña (UOC).
- Ochoa, M. D. (1992). "El diagnóstico pedagógico". En M. D. Ochoa, *Contexto y valoración de la Practica docente* (págs. 39-47). México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Rodríguez, L. N. (2014). Aplicación de los juegos de mesa. En L. N. Rodríguez, *Aplicación de los juegos de mesa como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje en la educación inicial*. (págs. 05-12). Bogotá, Colombia: Iberoamericana.
- SEP. (2012). Técnica para el análisis del desempeño . En SEP, *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo* (págs. 46-57). México: SEP.
- SEP. (2013). Evaluación para el aprendizaje. En SEP, *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo* (págs. 16-17). México: SEP.
- Universidad de Murcia. (2016). Tema 1. conceptualización del diagnóstico pedagógico. En U. d. Murcia, *Guía de la asignatura de grado "diagnóstico y observación en el aula de educación infantil"* (págs. 1-11). España: UM.
- Zabala, A. (2002). 1.La práctica educativa. Unidad de análisis. En A. Z. Vidiella, *La practica educativa. Como enseñar* (págs. 02-03). Barcelona: Graó.

### Cibergrafía.

- AIDEI. (09 de Septiembre de 2016). ¿Por qué es importante el diagnóstico en la práctica educativa? Obtenido de: *Consultoría Educativa AIDEI*; <http://www.aidei.com.mx/por-que-es-importante-el-diagnostico-en-la-practica-educativa/#:~:text=El%20diagn%C3%B3stico%20nos%20permite%20identificar,cuanto%20a%20los%20est%C3%A1ndares%20educativos.&text=El%20diagn%C3%B3stico%20marca%20el%20punto,para%20logr>

- Flores, J. L. (27 de Septiembre. de 2019). El Rol educativo de Mitos y Leyendas. Obtenido de *BlogMYL*: <https://blog.myl.cl/el-rol-educativo-de-mitos-y-leyendas/>
- García, E. (25 de Marzo de 2014). "Diagnóstico y Observación en el aula de educación infantil". Obtenido de *Guía de la asignatura de grado*: [https://webs.um.es/rhervas/miwiki/lib/exe/fetch.php%3Fid%3Ddocencia%26cache%3Dcache%26media%3Dtema1\\_texto\\_conceptualizacion.pdf](https://webs.um.es/rhervas/miwiki/lib/exe/fetch.php%3Fid%3Ddocencia%26cache%3Dcache%26media%3Dtema1_texto_conceptualizacion.pdf)
- IEEPO. (07 de Junio de 2014). Las fuentes históricas y su clasificación. Obtenido de *El Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca*: [http://pep.ieepo.oaxaca.gob.mx/recursos/ODA/tlacuilos/fuentes\\_hist.pdf](http://pep.ieepo.oaxaca.gob.mx/recursos/ODA/tlacuilos/fuentes_hist.pdf)
- INP. (09 de Agosto de 2018). *Desarrollo de habilidades del pensamiento* . Obtenido de Unidad de aprendizaje: <https://www.ipn.mx/assets/files/cecyt8/docs/Estudiantes/GuiasEstudio/AreaHumanistica/DHPAntologia20182019.pdf>
- Kenneth, Z. (12 de Abril de 2015). *El maestro como profesional reflexivo*. Obtenido de SemanticScholar: <https://www.semanticscholar.org/paper/El-maestro-como-profesional-reflexivo-Zeichner/981bdee802b8a6d6c440372056aa3c6d1a7e8fe2>
- Miguel, R. d. (14 de Marzo de 2019). Aprender haciendo, la metodología que aporta valor al conocimiento . Obtenido de: *Educacion 3.0. Lider informatico en innovacion educativa*: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprender-haciendo/>
- OMS. (27 de Abril de 2020). COVID-19: cronología de la actuación de la OMS. Obtenido de *Organización Mundial de la Salud*: <https://www.who.int/es/news/item/27-04-2020-who-timeline---covid-19>
- Peris, C. (18 de Septiembre de 2013). Las fuentes históricas. Obtenido de *Mestreacasa*: [https://mestreacasa.gva.es/c/document\\_library/get\\_file?folderId=500016378600&name=DLFE-236344.pdf](https://mestreacasa.gva.es/c/document_library/get_file?folderId=500016378600&name=DLFE-236344.pdf)
- SALUD. (31 de Marzo de 2020). Consejo de Salubridad General declara emergencia sanitaria nacional a epidemia por coronavirus COVID-19. Obtenido de *Secretaria de Salud-Gobierno de México*: <https://www.gob.mx/salud/prensa/consejo-de-salubridad-general-declara-emergencia-sanitaria-nacional-a-epidemia-por-coronavirus-covid-19-239301#:~:text=El%20Consejo%20acord%C3%B3%20medidas%20extraordinarias,SARS%2DCoV%2D2%20en%20la>
- SEGOB. (15 de Marzo de 2019). DECRETO por el que se reforman, adicionan y derogan diversas disposiciones de los artículos 3o., 31 y 73 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en materia educativa. Obtenido de *Diario Oficial*

*de la Federación:*

[https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5560457&fecha=15/05/2019](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5560457&fecha=15/05/2019)

SEP. (21 de septiembre de 2017). *Los fines de la educación en el siglo xxi*. Obtenido de Gobierno de la república:

[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/114503/Los\\_Fines\\_de\\_la\\_Educacio\\_n\\_en\\_el\\_Siglo\\_XXI.PDF](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/114503/Los_Fines_de_la_Educacio_n_en_el_Siglo_XXI.PDF)

SEP. (13 de Julio de 2018). *La estructura del sistema educativo*. Obtenido de Sistema de información de tendencias educativas en america latina:

[https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit\\_accion\\_files/siteal\\_mexico\\_0101.pdf](https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/siteal_mexico_0101.pdf)

SEP. (09 de Junio de 2018). *Transversalidad*. Obtenido de Subsecretaría de Educación Media Superior:

<http://sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12739/2/images/Transversalidad-interactivo.pdf>

UJI. Universidad Jaime I. (22 de Febrero de 2011). Fundamentos y metodológicos del diagnostico educativo:cuestiones introductorias Obtenido de *Facultad de Ciencias Humanas y Diagnóstico Educativo* .:

[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www3.uji.es/~sidro/uji/AA01/Castellano/TEMA-0/tema-0.doc&ved=2ahUKEwiQ49vhyJ\\_uAhWDna0KHRyKBhEQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw317CxXO14BTr2YqkmzOBhB](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www3.uji.es/~sidro/uji/AA01/Castellano/TEMA-0/tema-0.doc&ved=2ahUKEwiQ49vhyJ_uAhWDna0KHRyKBhEQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw317CxXO14BTr2YqkmzOBhB)

UNAM. (08 de Mayo de 2020). *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. Obtenido de Instituto de investigaciones juridicas UNAM:

<https://www.juridicas.unam.mx/legislacion/ordenamiento/constitucion-politica-de-los-estados-unidos-mexicanos#10538>

## **Documentos**

IPN. (2018). Análisis y síntesis. En IPN, *Unidad de aprendizaje: Desarrollo de habilidades del pensamiento* (págs. 107-112). México: IPN.

SEP. (2000). Los rasgos deseables del nuevo maestro. Perfil de egreso. En SEP, *Plan de estudios 1999. Documentos basicos* (págs. 08-13). México: SEP.

SEP. (2002). El sentido formativo del documento recepcional. En SEP, *Orientaciones Académicas para la Elaboración del Documento Recepcional. Licenciatura en Educación Secundaria. 7° y* (págs. 11-15). México: SEP.

- SEP. (2002). II. Criterios básicos para la elección del tema y el planteamiento del problema. En SEP, *Orientaciones Académicas para la Elaboración del Documento Receptorial*. (págs. 17-23). México: SEP.
- SEP. (2002). Introducción . En SEP, *lineamientos para la organización del trabajo académico durante séptimo y octavo semestres* (págs. 07-09). México: SEP.
- SEP. (2011). El análisis de fuentes históricas. En SEP, *Guía para el Maestro. Secundaria. Historia* (pág. 123.). Mexico: SEP.
- SEP. (2011). El desarrollo del pensamiento histórico en los alumnos de Educación Básica. En SEP, *Programas de estudio 2011. Guía para el Maestro. Educación Básica. Secundaria. Historia* (págs. 16-18). México.: SEP.
- SEP. (2017). Enfoque pedagógico. En SEP, *Aprendizajes Clave para la educación integral* (págs. 162-164). México: SEP.
- SEP. (2017). Propósito por nivel educativo. En SEP, *Aprendizaje clave* (pág. 161). México: SEP.

**Revistas:**

- Amar, J. A. (2000). La función social de la educación. *Investigación & Desarrollo*, 74-85.
- Ambrosio, R. (2017). Aprendizaje por proyectos, una experiencia socioformativa. *Voces de la educación*, 03-19.
- Grillo, J y Camargo, D. Juegos de cartas: estrategias didácticas para la enseñanza de la filosofía. *Halshs.archives-ouvertes*, 1-10.
- Mollá, R. M. (2007). Propuesta de un modelo diagnóstico. *Bordón. Revista de pedagogía*, 611-626.
- Montesinos, T. F. (2015). LA EDUCACIÓN, ¿UN DERECHO UNIVERSAL? *El Guiniguada, Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación*, 111-123.
- Muñoz, J. A. (2017). El uso de fuentes históricas y bases documentales en la formación del profesorado de Educación Infantil y Primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 157-166.
- Vaillant, D. (2016). Trabajo colaborativo y nuevos escenarios para el desarrollo. *Revista Hacia Un Movimiento Pedagógico Nacional.*, 07-13.

# ANEXOS

## Anexo 01. Matriz de análisis de la práctica docente.

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN HISTORIA  
Taller de Diseño de Propuestas Didácticas y Análisis del Trabajo Docente

### Matriz de análisis de la práctica docente

<b>Datos generales</b>			
Docente en formación:	Juan José Morales García		
Institución	Escuela Secundaria Oficial No. 0742 "Juan Rulfo"	Semestre	Quinto
Ubicación:	Prof. Zaragoza S/N. Barrio San Antonio, en Chicoloapan de Juárez, México.	Grado:	3º
		Grupo:	"A"
		Matrícula	52
<b>1ra JORNADA DE PRACTICA DOCENTE</b>			
<b>Segmento curricular</b>			
Asignatura:	<input checked="" type="checkbox"/> Historia de México. <input type="checkbox"/> Historia Universal.	Plan de estudio:	<input checked="" type="checkbox"/> Plan de estudio 2011 <input type="checkbox"/> Plan de estudio "Aprendizajes Clave"
Bloque/Eje temático	Bloque I. Las culturas prehispánicas y la conformación del Virreinato de Nueva España	Tema:	La llegada a la madurez: -La Iglesia y la Inquisición. -Peonaje y haciendas. -La revitalización del comercio interno.
<b>Aprendizaje esperado</b>			
-Identifica las instituciones económicas, políticas y sociales que favorecieron la consolidación del Virreinato.			
<b>Las variables metodológicas de la intervención en el aula</b>			
<b>Indicadores</b>	<b>Eficacia</b> <i>Capacidad de realizar un efecto deseado o esperado</i>	<b>Ineficiencia</b> <i>Incapacidad para cumplir adecuadamente una función.</i>	<b>Estrategias para mejorar</b>
<b>I).Secuencias de actividades de E-A</b>	-La apertura permitió abrir el clima de aprendizaje -En el desarrollo el estudiante registro la nueva información. -El cierre permitió una síntesis del desarrollo de la clases	-Las secuencias didácticas no plantea actividades que impliquen un desafío intelectual para los estudiante.	Diseñar actividades que permitan poner a prueba las habilidades y conocimientos del estudiantes, al igual que su interés y motivación.
<b>II).El papel del docente y alumno</b>	-Se estableció una comunicación cordial con los estudiantes con el transcurrir de las clases.	-Se identificó estrechos vínculos entre los estudiantes; amistad y noviazgo que obstaculizan las actividades.	Indagar alternativas que canalicen los vínculos de los estudiantes para disminuir su influencia en el trabajo.
<b>III).Organización social</b>	-Se observó la colaboración de los estudiantes para auxiliar a sus compañeros para desarrollar las actividades planteadas.	-La matrícula del grupo no permite establecer un seguimiento individual del desarrollo de los estudiantes.	-Diseñar alternativas que permitan desarrollar habilidades y aprendizajes mediante el trabajo colaborativo.
<b>IV).Empleo del espacios y el tiempo</b>	-Se contó con la disponibilidad de utilizar el laboratorio de computación y áreas verdes para desarrollar los contenidos.	-Debido a su matrícula, la disponibilidad de espacio en el salón es reducida, obstaculizando la movilidad del docente y los estudiantes.	-Diseñar alternativas para distribuir el espacio del salón con mayor efectividad para realizar las clases.
<b>V).Organización de los contenidos</b>	-Se empleó el método inductivo para estructurar los contenidos y para obtener conclusiones generales partiendo de una serie de observaciones particulares.	-Los estudiantes no lograron visualizar la relación que existe entre los contenidos y el aprendizaje esperado.	-Esquematizar los acontecimientos y conceptos para identificar de manera clara la relación entre los temas.

<b>VI).Materiales y recursos didácticos</b>	-Se diseñó material didáctico para ilustrar los acontecimientos del tema. -Se incorporó material audio-visual y Power point.	-Se presentó poca variedad y creatividad en la presentación de los materiales didácticos empleados en las secuencias.	- Buscar técnicas o recursos que permitan mejorar la presentación del material didáctico.
<b>VII).El papel de la evaluación.</b>	-Permitió al docente conocer las dificultades y los avances en el desempeño de los estudiantes.	-Los estudiantes desconocen los criterios con los cuales se valora su desempeño.	-Dedicar un espacio en las sesiones para aclarar dudas y señalar en que consiste los criterios de evaluación.
<b>Enseñanza de la asignatura de historia</b>			
<b>A).Alcance de ejes o competencias históricas</b>	-Se estima que los estudiantes desarrollaron en 80% la comprensión del tiempo y del espacio históricos que engloban los contenidos temáticos.	- Los estudiantes no realizaron actividades que permitieran analizar, comparar y evaluar diversas fuentes de información sobre los acontecimientos históricos.	-Aplicar estrategias para atender de manera pertinente las competencias históricas que le demandan los distintos contenidos temáticos.
<b>B).Desarrollo de aprendizajes esperados</b>	-Las actividades plantean elementos y conceptos básicos para desarrollar los aprendizajes esperado de forma gradual.	-No se contempló criterios de evaluación claros para valorar el avance obtenido del aprendizaje esperado.	-Diseñar actividades que respondan a todos los objetivos plasmados en los aprend. esperados con mayor precisión.
<b>C).Nociones y conceptos históricos</b>	-Se favoreció el desarrollo de habilidades relacionadas con la noción temporal de multicausalidad.	-Se privilegió la memorización de los conceptos	-Promover estrategias que promuevan el aprendizajes significativo de los conceptos y nociones históricas.
<b>D).Dominio del contenido</b>	-Se organizó gráficos que permitieron concentrar datos relevantes de manera accesible y usarlos como apoyo para comprender los temas.	-Se observó inseguridad en el manejo de la información durante la explicación frente al grupo.	- Sistematizar la información que se desea expresar para practicar su manejo y expresión frente al grupo.
<b>E).Implementación de estrategias</b>	-Se implementó la estrategia de las fichas de resumen bajo un formato creativo denominado "Cartas yugioh"	-Las actividades planteadas son mecanizadas y no presentan un desafío intelectual para los estudiantes.	-Buscar estrategias para desarrollar los contenidos de manera atractiva y cercana a los intereses del estudiante.
<b>F).Materiales y recursos didácticos</b>	-Se empleó material audio-visual y Power point como material de apoyo.	El material didáctico se empleó exclusivamente con fines de exposición	- Integrar materiales y recursos que permitan a los estudiantes interactuar con ellos directamente.

#### Sustento teórico

( variables No. VII ) El estudiante debe ser objeto de una evaluación permanente, siempre con el objetivo de identificar fortalezas y áreas de oportunidad que nos permitan mejorar. De acuerdo con (Hernández, 2019) la evaluación educativa es como un proceso sistemático y planificado de acopio de información por medio de múltiples estrategias, técnicas e instrumentos, que permite formular juicios y valorar si los alumnos han alcanzado los aprendizajes esperados y en qué medida.

( variables "B" ) El principal referente para la evaluación, lo constituyen los aprendizajes esperados que establecen los respectivos programas de estudio. Los aprendizajes esperados señalan de manera sintética conocimientos, habilidades, actitudes y valores que todos los alumnos deben alcanzar como resultado de las actividades realizadas en un periodo determinado, es decir, son indicadores de logro que definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser. Son el referente fundamental del docente para centrar su intervención, la organización del trabajo de los estudiantes, la observación, el registro y la obtención de evidencias para realizar la evaluación de los aprendizajes. (Apoyo aprendizajes clave., 2018)

( variables "E" ) Las estrategias didácticas son herramienta de gran importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Flores et al.(2017) las define como "Procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente" (p.17). Son de utilidad para que el estudiante contextualice su aprendizaje y genere expectativas pertinentes.

## Anexo 02. Planeación Didáctica- Tercero A- Secundaria Oficial Número 0742 “Juan Rulfo”

### Escuela Normal de Texcoco Planeación Didáctica

Escuela: Secundaria Oficial Número 0742 “Juan Rulfo”. Fecha: 28 de Octubre del 2019  
 Nombre del docente: Juan José Morales García Asignatura: Historia de México Grupo: Tercero “A”  
 Horario: 9:30am -10:20 am No. De sección: 01

Segmento curricular		Aprendizajes esperados
Competencias que se favorecen	-Comprensión del tiempo y del espacio históricos -Manejo de información histórica -Formación de una conciencia histórica para la convivencia	Identifica las instituciones económicas, políticas y sociales que favorecieron la consolidación del Virreinato.
Bloque	Bloque I. Las culturas prehispánicas y la conformación del Virreinato de Nueva España	
Tema	La llegada a la madurez	
Subtema	La Iglesia y la Inquisición.	

Conocimientos que se movilizan		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes
Iglesia, credo regular, credo secular, asistencia social, educación, poder económico e político, instituciones, órdenes religiosas, inquisición, juicios, interrogación, herejía, investigar, tortura, censura.	-Analizar la función de la iglesia como institución que consolido el poder en la nueva España.  -Proyectar la organización y actividades de la inquisición como instrumento de control.	-Contemplan la influencia de la Iglesia y sus instituciones que auxiliaron en la consolidación del poder español en los territorios de nueva España

Secuencia didáctica	
Inicio	<i>Nota: Se solicitara a la docente titular de español un espacio (5 segundos) para informar al grupo que la clase se llevara a cabo en el salón de uso múltiples, donde deberán formarse para poder ingresar.</i> -Se dará la autorización para poder ingresar al salón de forma ordenada y con el apoyo de un estudiante se realizara pase de asistencia en la puerta. -Se notificara los requisitos para el desarrollo de las clases, los cuales consisten en: -Brindar respeto a compañeros y a docente. -Conservar el silencio durante la participación del docente. -Manifiestar actitudes de colaboración. -Los productos de las clases se realizaran en hojas blancas. -Se dará a conocer la repercusión tras no cumplir con los requisitos anteriormente mencionados. -Invalidar el producto de la clase.
Desarrollo	-Se indicara al grupo, realizar el registro de sus datos personales (nombre completo y No. De lista), tema, el aprendizaje esperado y la fecha correspondiente de la clase en una hoja blanca. -Se brindara la indicación para el producto de la clase; la cual es: -Los alumnos deberán de realizar la concentración de la información más relevante de los puntos del tema “Iglesia y Inquisición” en el formato “Cartas” que el docente les proporcionara con el apoyo de un estudiante. -El docente en formación desarrollara el tema mediante el uso de una presentación de power point.

<b>Cierre</b>	<p>-Concluyendo la participación del docente en formación, se destinara 5 minutos para aclarar posibles dudas y/o solicitar la participación de los estudiantes para compartí la información que obtuvieron.</p> <p>-Se les brindara a los estudiantes un espacio para consolidar su trabajo; desde la concentración de la información hasta la presentación visual de su producto.</p> <p>-Se registrara el producto para poder salir del salón y disponer de su descanso</p> <p><i>Nota: Se le otorgara la oportunidad a los estudiantes de disponer su descanso si presentan su producto en un 80% de su elaboración con la condición de entregarlo completo para la siguiente clase.</i></p>
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Materiales
<p>-Presentación de power point</p> <p>-Hoja de trabajo: "formato Cartas"</p>

Evaluación formativa	
<b>Técnica de evaluación</b>	<b>Análisis del desempeño</b> <i>(Es un método que requiere que requiere que el estudiante elabore una respuesta o un producto que demuestre su conocimiento y sus habilidades)</i>
<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Lista de cotejo</b> <i>(Instrumento de observación y verificación porque permite la revisión de ciertos indicadores durante el proceso de aprendizaje, su nivel de logro o la ausencia del mismo)</i>

Observaciones

### Anexo 03. Mitos y Leyendas- Marcos históricas:

#### Primera Guerra Mundial.



#### La Revolución Mexicana.







Anexo 04. Partes que componen las cartas de Mitos y Leyendas.



## Anexo 05. Proyecto “Duelo de cartas”



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO



EDOAMÉX  
SECCIONES FERIA, RESULTADOS FUERTES.

---

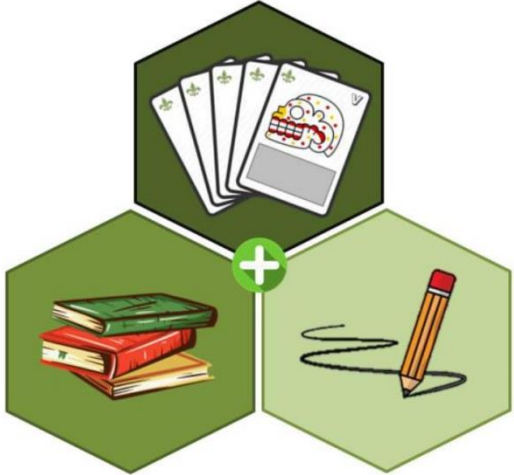
“2021, Año de la Independencia y de la Grandeza de México.”

**ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA INDUSTRIAL Y COMERCIAL NO. 0122**  
**"NIÑOS HÉROES"**

Historia de México/Historia Universal.

Proyecto:

**“Duelo de cartas”**



**Coordinador del proyecto.**  
Profr. Juan José Morales García, Docente titular de tercer grado.

**Equipo docente:**  
Docente titular de primer grado.  
Docente titular de segundo grado.

### PRESENTACIÓN

A través de diversos espacios, la comunidad educativa ha manifestado su opinión con respecto a las múltiples prácticas y estrategias diseñadas e implementadas desde un enfoque tradicional, es decir, se espera que los estudiantes memoricen totalmente lo que se les enseña. El docente es el único agente que define el camino del aprendizaje y los estudiantes reciben el contenido de forma unilateral generando un aprendizaje mecánico. Por lo cual, esta perspectiva ha dejado de ser la bandera de muchas instituciones educativas que ahora buscan innovar frente a los nuevos retos de la sociedad.

Dentro de algunas innovaciones pedagógicas que han empezado a repercutir en muchos docentes es la metodológica centrada en los proyectos, en la cual los estudiantes dejan de ser actores pasivos para pasar a ser protagonistas tanto de su conocimiento como de su actuar, acercándose a la solución de problemáticas. De acuerdo con (Ambrosio, 2017); “El proyecto representan un conjunto de estrategias que tienen como objetivo resolver un problema real del contexto a través de diversos productos y con apoyo de herramientas de corte científico, basándose en la teoría y la práctica constante”. A su vez se orientan a la dinamización de actividades, retos y capacidades de los estudiantes, para desarrollar metas precisas a corto, mediano o largo plazo.

Por ello, la implementación del proyecto “Duelo de carta” es un espacio donde docentes y estudiantes comparten ideas, recursos y competencias buscando una meta común. Concretamente, plantea desarrollar la habilidad de análisis de fuentes históricas en estudiantes de secundaria, bajo una estrategia didáctica basada en las características y elementos del juego de mesa Mitos y Leyendas. Asimismo, el proyecto contempla simplificar, optimizar el aprendizaje, aprovechar al máximo los recursos didácticos a través de actividades que faciliten un aprendizaje más metódico y personalizado sobre los acontecimientos históricos.

Otra característica importante del proyecto es su énfasis colaborativo, ya que busca integrar a los docentes responsables de la asignatura de Historia de cada grado en una sola línea de trabajo con el objetivo de abordar una meta en común, a través de la transversalidad vertical que ofrecen los contenidos del plan de estudio Aprendizajes clave. (SEP, 2018) Explorando la reactivación e implementación de los aprendizajes alcanzados en los distintos grados del mismo campo disciplinar. Por ello, mediante la coordinación entre los docentes titulares se seleccionó y estableció la trayectoria curricular, con la cual se va a desarrollar la habilidad de analizar fuentes históricas en los estudiantes.

### OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la habilidad de análisis de fuentes históricas en estudiantes de secundaria mediante la estrategia didáctica “Duelo de cartas”.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- I. Identifica la mecánica y elementos básicos del juego mitos y leyendas.
- II. Moviliza conocimientos, competencias y actitudes para desarrollar la habilidad de análisis.
- III. Describe el concepto de fuentes históricas y su clasificación.
- IV. Organiza información obtenida de fuentes históricas primarias y secundarias.

### TRAYECTORIA CURRICULAR

Tal como se mencionó anteriormente, los docentes de la asignatura de historia registraron en la siguiente tabla los aprendizajes esperados que poseen un alto potencial de transversalidad correspondiente a cada grado, los cuales permiten desarrollar los objetivos del proyecto.

TRANSVERSALIDAD VERTICAL	
Primer grado	<b>Eje:</b> Formación de los estados nacionales. <b>Tema:</b> La Independencia de las Trece Colonias de Norteamérica. <b>Aprendizaje esperado:</b> • Examina imágenes, cartas, diarios, documentos oficiales y prensa del siglo XVIII en las Trece Colonias.
Segundo grado	<b>Eje:</b> civilizaciones <b>Temas:</b> La vida urbana en Mesoamérica <b>Aprendizaje esperado:</b> • Interpreta mapas, planos, fotos arqueológicas.
Tercer grado.	<b>Eje:</b> Cambios sociales e institucionales contemporáneas <b>Tema:</b> La Revolución mexicana. <b>Aprendizaje esperado:</b> • Reconoce documentos escritos, fotografías, mapas, filmaciones y otros testimonios de la Revolución.

### DIAGNÓSTICO.

La aplicación del diagnóstico es el punto de partida del proyecto, en el cual, nos permite orientar adecuadamente cada una de las actividades planteadas para alcanzar los objetivos establecidos. Es vital conocer en dónde nos encontramos, el camino a seguir y hacia donde pretendemos llegar, así como los retos y desafíos que se presentaran a lo largo de la implementación del proyecto.

A partir del diagnóstico se puede identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes sobre su experiencia en el manejo de información y el análisis de fuentes históricas, además, sirve para valorar el nivel de dominio de los conceptos y características del juego de mesa mitos y leyendas que poseen los estudiantes. De igual forma, permite identificar los apoyos necesarios para consolidar los aprendizajes esperados establecidos en el proyecto.

En este sentido, el diagnóstico requiere recolectar, sistematizar y analizar la información obtenida de diversos instrumentos, con el fin de mejorar el aprendizaje de los alumnos y la intervención de los docentes. Por lo anterior, el diagnóstico no puede depender de una sola técnica o instrumento, porque de esta forma se estarían evaluando únicamente conocimientos, habilidades, actitudes o valores de manera desintegrada. (SEP, 2013) Por ello, se debe plantear diversos instrumentos coherentes con cada uno de los de los objetivos del proyecto.

Objetivos	Instrumentos de diagnóstico
I. Identifica la mecánica y elementos básicos del juego mitos y leyendas.	<b>Lista de cotejo</b>
II. Moviliza conocimientos, competencias y actitudes para desarrollar la habilidad de análisis.	<b>Rúbrica</b>
III. Describe el concepto de fuentes históricas y su clasificación.	<b>Preguntas sobre el procedimiento</b>
IV. Organiza información obtenida de fuentes históricas primarias y secundarias.	<b>Organizadores gráficos</b>

IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

I. Desarrollo general.

Temporalidad: 25 Sesiones				
ACTIVIDADES PREVIAS DEL PROYECTO				
Tiempo	Descripción del evento	Responsable	Producto	Materiales
1 sesión	Asamblea no 1: Reunión general de los docentes titulares de la asignatura de Historia para discutir la propuesta del proyecto.	Coordinador del proyecto	-Acta de acuerdos	- Propuesta del proyecto.
1 sesión	Asamblea no 2: Reunión general de los docentes titulares de la asignatura de Historia para definir los contenidos que poseen un alto potencial de transversalidad correspondientes de cada grado.	Coordinador del proyecto	-Acta de acuerdos	-Plan de estudio “Aprendizajes Clave”
1 sesión	Aplicación y concentración de datos de los instrumentos de diagnóstico.	Docentes titulares	-Concentración de datos. -Informe.	-Los instrumentos de diagnóstico. -Computadora
PROYECTO “DUELO DE CARTAS”				
Tiempo	Actividad didáctica	Responsable	Producto	Evaluación
1 sesión	Presentación general de la información y actividades planteadas en el desarrollo del proyecto.	Coordinador del proyecto	Evidencia fotografía	No aplica
1 sesión	Presentación en sus respectivos grados, el segmento curricular asignado para desarrollar el proyecto.	Docente titular	-Apunte	<b>Instrumento:</b> Diario de trabajo
1 sesiones	A través de la exposición narrativa y la escenificación del salón de clases, se explica en que consiste la mecánica del juego de mesa “Mitos y leyendas”.	Docente titular	-Esquema “Preguntas guías”	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo
2 sesiones	Mediante la implementación de ilustraciones, se identifica las parte de una carta de combate y su clasificación.	Docente titular	-Lamina. -Cuadro comparativo	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo
2 sesiones	Con base en la lectura de material auxiliar, se define y ejercita la habilidad de análisis a través de la lectura de textos breves.	Estudiantes	-Cuadro conceptual	<b>Instrumento:</b> Preguntas sobre el procedimiento
1 sesiones	Se examina el siguiente material audiovisual: “Aprende como jugar Mitos y Leyendas - 2/3 - Área de Juego” “Aprende como jugar Mitos y Leyendas - 3/3 - Fases del Juego”	Docente titular.	-Diagrama de flujo.	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo
1 sesiones	Se forma pares para practicar las reglas del juego Mitos y se registra las posibles dudas o comentarios.	Estudiantes	-Anotaciones/apunte.	<b>Instrumento:</b> Escala de actitudes
“Duelo de carta”				
Exposiciones del producto/evidencia final.				
ACTIVIDADES POSTERIORES AL PROYECTO				
1 sesiones	Se valora el alcance obtenido en los estudiantes en el desarrollo de la habilidad de análisis mediante la evaluación del producto final del proyecto.	Docente titular	Mazo-Castillo (30 cartas de combate)	<b>Instrumento:</b> Portafolio.
1 sesiones	Se evalúa el diseño e implantación del proyecto desde la perspectiva de los estudiantes, mediante la aplicación de una encuesta y se analiza los resultados en asamblea general.	Coordinador del proyecto	-Concentración de datos. -Informe.	<b>Instrumento:</b> Rúbrica.

II. Exposiciones de evidencia del proyecto.

**“FESTIVAL DE LA COSECHA”**

Exposiciones evidencia del proyecto.

Proyecto:

**DUELO DE CARTAS**



**GENERALIDADES:**

**Objetivo:** estimular y motivar la creatividad y participación de los estudiantes en el proceso de redacción e ilustración de cartas de combate.

**Sede:** E.S.T.I.C. No 0122 “NIÑOS HEROES”

**Lugar:** Avenida Insurgentes s/n, Tequexquínahuac, Texcoco, Estado de México.

**Duración:** 1 sesión.

**Horario:** 2 hora.

**Recursos humanos:**

- 2 Directivos.
- Docentes titulares de la asignatura de Historia por grado.
- Alumnos de primer grado.
- Alumnos de segundo grado.
- Alumnos de tercero grado.
- Padres de familia

**Responsables del evento:**

-Profr. Juan José Morales García.

**ACTIVIDADES PREVIAS**

- -Entregar la primera actividad del proyecto para su revisión; 15 cartas de combate.
- -Establecer comisiones:

N.P	ACTIVIDADES	RESPONSABLE
01	Propaganda del evento	Docente titular de segundo grado.
02	Conductor del evento	Docente titular de tercero grado. <i>Profr. Juan jose morales garcia.</i>
03	material didactico y recursos	Docente titular de primer grado.

**PROGRAMA DEL EVENTO**

N.P	Actividad	Recurso	Responsable
01	<b>-Apertura del evento</b> Se brindan las palabras de bienvenida al festival de la cosecha, en el cual, se hace la cordial invitación en realizar el recorrido por el patio donde se exponen ejemplares del trabajo de los estudiantes.	-Discurso de bienvenida. -Sonido. -Música de ambientación	-Docente titular de tercero grado. <i>Profr. Juan jose morales garcia.</i>
02	<b>- Tira de valoración</b> Se les entrega a los estudiantes una tira de stickers de “Me gusta/Like”, mediante la cual podrán colocar en el espacio indicado su opinión sobre los trabajos de sus compañeros.	-Tira de valoración	-Docente titular de segundo grado.
03	<b>-Recorrido por el “Festival de la cosecha”</b> Mediante la guía y supervisión de su docente titular, los estudiantes recorren la exposición de cartas elaboradas por el resto de sus compañeros.	-Ejemplares de exhibición. -Sillas	-Docente titular de primer grado.
04	<b>-Palabras de agradecimiento.</b> El Conductor del evento, agradece la participación y coordinación de los docentes y alumnos en la primera puesta de avances del proyecto que realizan en conjunto los tres grados bajo la dirección de la asignatura de historia.	-Discurso de agradecimiento. -Sonido. -Música de ambientación	-Docente titular de tercero grado. <i>Profr. Juan jose morales garcia.</i>
05	<b>-Limpieza</b> Previamente seleccionados, los docentes titulares con ayuda de 5 estudiantes realizan los labores de limpieza para despejar el patio escolar de los materiales del evento.	Material de limpieza.	-Docentes titulares. -Estudiantes

**LOGISTICA DEL EVENTO**



## "DUELO DE CARTA"

Exposiciones del producto final/evento de cierre.

Proyecto:

### DUELO DE CARTAS



**GENERALIDADES:**

**Objetivo:** Invitar a los estudiantes a formar parte de una gran comunidad que coopera, intercambia ideas, aprende y se entretiene junta, mediante la mecánica de "Mitos y leyendas".

**Sede:** E.S.T.I.C. No 0122 "NIÑOS HEROES"

**Lugar:** Avenida Insurgentes s/n, Tequexquínahuac, Texcoco, Estado de México.

**Duración:** 1 sesión.

**Horario:** 2 hora.

**Recursos humanos:**

- 2 Directivos.
- Docentes titulares de la asignatura de Historia por grado.
- Alumnos de primer grado.
- Alumnos de segundo grado.
- Alumnos de tercer grado.
- Padres de familia

**Responsables del evento:**

-Profr. Juan José Morales García.

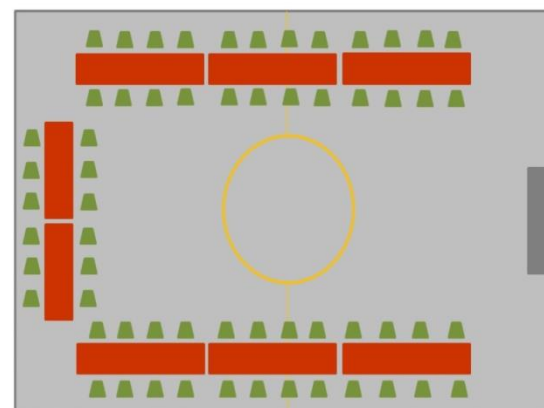
### ACTIVIDADES PREVIAS

- -Entregar del producto final del proyecto para su revisión; 30 cartas de combate.
- Jornada de práctica.
- -Establecer comisiones:

N.P	ACTIVIDADES	RESPONSABLE
01	Propaganda del evento	Docente titular de primer grado.
02	Conductor del evento	Docente titular de tercer grado. <i>Profr. Juan jose morales garcia.</i>
03	Material didactico y recursos	Docente titular de segundo grado.

N.P	Actividad	Recurso	Responsable
01	<b>-Apertura del evento</b> El conductor del evento invita a los estudiantes a participar en las diversas arenas de duelo, donde podrán competir con el resto de compañeros.	-Indicaciones generales -Sonido. -Música de ambientación	-Docente titular de tercer grado. <i>Profr. Juan jose morales garcia.</i>
02	<b>-Duelo de cartas.</b> Las arenas de duelo consisten en mesas en formación de "U" a lo largo del patio escolar, en ambos lados de las mesas se disponen de sillas para colocar a los estudiantes frente a frente a su oponente. -El conductor del evento anima a los estudiantes a demostrar sus habilidades compitiendo con compañeros de grados diferentes.	-Mesas -sillas -Sonido -Música de ambientación	-Docente titular de tercer grado. <i>Profr. Juan jose morales garcia.</i> -Docente titular de primer grado.
03	<b>Cierre del duelo de cartas</b> -Se hace entrega de "trofeos" a los estudiantes por su resaltante desempeño en las siguientes categorías durante el proyecto: I. Arte y guerra: Mejor diseño de cartas de combate. II. Historiador: Desempeño resaltante durante la investigación. III. Buen juego: Participación destacada en las arenas de duelo.  -En compañía del personal docente titular de la asignatura de Historia, el conductor del evento cierra el proyecto y agradece la participación de los estudiantes.	-Sonido -Música de ambientación	-Personal docente titular de la asignatura de Historia.
04	<b>-Limpieza</b> Previamente seleccionados, los docentes titulares con ayuda de 5 estudiantes realizan las labores de limpieza para despegar el patio escolar de los materiales del evento.	-Material de limpieza.	-Docentes titulares. -Estudiantes

### LOGISTICA DEL EVENTO



- Arenas de duelo
- Sillas
- Zona del conductor del evento

2021. "Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México"

## ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

Tulantongo Texcoco a 05 de Julio de 2021.

ASUNTO: Se autoriza Documento  
Recepcional (Ensayo).

C. JUAN JOSÉ MORALES GARCÍA  
P R E S E N T E.

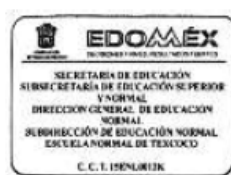
Por este conducto la Dirección de la Escuela Normal de Texcoco a través de la Comisión de Titulación se permite comunicar a Usted que ha sido autorizado su trabajo de opción ENSAYO con el título:

- ***EL JUEGO DE CARTAS COMO ESTRATEGIA DE ANÁLISIS DE FUENTES HISTÓRICAS PARA LA ENSEÑANZA DE HISTORIA EN ESCUELAS SECUNDARIAS.***

Implicando así continuar con los trámites necesarios de su Examen Profesional para obtener el grado de Licenciado en Educación Secundaria con especialidad en Historia.

Lo que se comunica para su conocimiento y fines legales conducentes.

Atentamente



Profra. Delfina Santos Estrada Montes de Oca

Directora Escolar

