



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

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



EL JUEGO DIDÁCTICO COMO RECURSO PARA LA COMPRENSIÓN DEL TIEMPO Y ESPACIO HISTÓRICO EN SECUNDARIA.

ENSAYO

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

PRESENTA

WENDY YITZEL PÉREZ LANDA

JULIO DE 2021

ASESOR

FLAVIO ANTONIO VILLARREAL ALMARAZ

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIAS

A mi hijo:

Mi motor de vida, mi gran amor a ti hijo principalmente te dedico este ensayo este esfuerzo de dejarte por las mañanas para ir a una escuela, no estar en momentos importantes como eventos escolares y que a pesar de todo tu cariño y amor siempre están presentes, por ti y para es este gran logro porque no solo es mío, es de nuestra pequeña familia que es la que me impulsa a seguir adelante construyendo nuestro porvenir.

A mi mamá:

Eres una mujer muy fuerte, responsable y valiente, gracias por enseñarme el camino de la vida, lo que está bien y lo que está mal. A pesar de mis triunfos y esfuerzos sé que siempre voy a contar con tu apoyo, gracias por creer en mí, apoyarme en todos los sentidos para que eso que algún día se veía imposible ahora lo sea. Te amo mamá.

A mi esposo:

Uno de los amores de mi vida, primero que nada, te amo y te quiero agradecer por motivarme a empezar y claro terminar este proyecto, tú que siempre estuviste presente en las buenas y malas, que a pesar de las situaciones y circunstancias me apoyaste y me motivaste a continuar, tú me has enseñado muchas cosas, pero principalmente a ser mejor cada día, y junto a ti lo he logrado.

Mi pequeña gran familia, los amo con todo mi corazón por ustedes que son mi impulso, mi motivo para seguir adelante es por eso, que es para nosotros este logro.

A la señora Amalia y mi familia:

A usted por la confianza y el apoyo que me dio cuando lo necesite con la pequeña personita que amamos, como a las personas que estuvieron presentes y me apoyaron que creyeron en mi les doy las gracias por que pusieron un pequeño granito para que pudiera cumplir esta meta.

A mis maestros:

Gracias por enseñarme a ser mejor académicamente, sin sus enseñanzas no podría haber logrado desarrollar este ensayo que para mí es un gran logro. Mi asesor que me guio en este último peldaño y que me brindo su apoyo, me atrevo a decir que en este último año aprendí más que en pasados, gracias.

A mis amigos:

Les quiero agradecer por apoyarme cuando fue necesario y por compartir esta pequeña parte de nuestra carrera, por las risas y enojos, las mañanas en la cafetería son cosas que no se olvidan, no hace falta mencionarlos porque ustedes saben quiénes son.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
TEMA DE ESTUDIO.....	5
DESARROLLO DEL TEMA	
<i>Historia.....</i>	<i>23</i>
<i>Juego Didáctico.....</i>	<i>33</i>
<i>Propuesta Didáctica.....</i>	<i>37</i>
<i>Habilidades Docentes Desarrolladas.....</i>	<i>54</i>
CONCLUSIONES.....	57
REFERENCIAS	
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

La educación se puede generar en cualquier espacio, pero la educación formal persigue ciertos objetivos de acuerdo con la edad y el desarrollo cognoscitivo de los alumnos, por lo que la preparación de los docentes que están frente a grupo tiene como principal objetivo desarrollar en los alumnos habilidades por medio de estrategias, poniendo atención en todos los aspectos que intervienen dentro de este proceso educativo de aquí plantear estrategias adecuadas.

Las estrategias que se implementen tienen que ser de acuerdo al tema, propósitos y aprendizaje esperado que marcan los planes y programas de estudio, en este caso se trabaja con la materia de historia, la cual es tomada como una materia aburrida por la cantidad de datos, personajes y fechas que se tienen que abordar, aunque un aspecto que intervienen es la forma en que se enseña, la cual suele basarse en las mismas estrategias año con año, es por este motivo que se propone dentro de este escrito una propuesta para cambiar esta concepción y mejorar la práctica de enseñanza y aprendizaje.

Dentro de este último periodo de la licenciatura, es decir durante séptimo y octavo semestre se retomaron las prácticas de los semestres anteriores, analizándolas y reflexionando sobre estas, se llevó a cabo mediante una matriz de análisis y se tomaron en cuenta los núcleos reflexivos que plantea el programa de análisis y trabajo docente de tal manera de identificar las características y problemáticas más relevantes los cuales llevaron al planteamiento del tema de estudio el cual es **“JUEGO DIDÁCTICO COMO RECURSO PARA LA COMPRENSIÓN DEL TIEMPO Y ESPACIO HISTÓRICO EN SECUNDARIA”**.

Para abordar los aspectos que se conocían acerca de este tema se plantearon tres categorías que son, juego didáctico, recurso, tiempo y espacio histórico, se desarrollaron poniendo las características generales de estos como primer acercamiento, al desarrollar las categorías se llegó al planteamiento de los cuatro propósitos que son:

- Conocer el tiempo y espacio histórico dentro de la enseñanza en la escuela en secundaria para el desarrollo y comprensión de temas históricos en la educación básica.

- Comprensión el juego didáctico como recurso de enseñanza para el desarrollo de temas históricos y el logro de aprendizajes esperados en la educación secundaria.
- Implementación de estrategias de enseñanza aprendizaje con el recurso del juego didáctico mediante su diseño y aplicación, para la comprensión del tiempo y espacio histórico en alumnos de secundaria de primero, segundo y tercer grado.
- Explicar las habilidades docentes desarrolladas en esta propuesta didáctica y como se definen dentro del perfil de egreso del plan de estudios 1999.

Los propósitos dieron pie a una serie de interrogantes que serían la columna vertebral del desarrollo de la propuesta didáctica, ya que en cada una de ellas se plantean los aspectos a abordar en este aparatado.

En desarrollo del tema, que es en donde se plantea la propuesta antes que adentrarse en esta, es necesario describir lo qué es la historia, las nociones que se ayudan a esta ciencia y lo más importante, como es concebida dentro de la enseñanza, al no ser una de las favoritas no se le considera importante por lo tanto su estudio no genera interés en los alumnos. Se retoma lo que es el tiempo y espacio histórico ya que es con lo que se trabajara dentro de la propuesta.

Antes de adentrarse en la propuesta también es importante definir conceptos como juego didáctico, estrategias, recursos y secuencias didácticas. Al tener presentes este tipo de conceptos se podrá dar a conocer más claramente lo que se pretende. Se presentan distintas formas de secuencias didácticas como la que presentan los autores Barriga y Pimienta, que son las que se retoman para la elaboración de esta propuesta.

Se presentan las secuencias didácticas, son tres una para cada grado, dentro de las cuales se desarrollan diferente aprendizaje esperado, el tema a desarrollar en cada una de las propuestas es el de panorama del periodo, debido a que aquí es cuando los alumnos se ven agobiados por la cantidad de fechas y procesos históricos a estudiar.

En la secuencia de primer grado se aplica bajo el programa de aprendizajes clave 2017, con el eje Formación de estados nacionales, el tema, panorama del periodo y el

aprendizaje esperado, reconoce los principales procesos y acontecimientos mundiales de mediados del siglo XX. En esta secuencia se trabaja el Memorama como recurso didáctico.

En segundo grado también se trabaja el programa de aprendizajes clave 2017, con el eje civilizaciones, el tema de panorama del periodo y el aprendizaje esperado, reconoce los principales procesos y rasgos culturales del México antiguo y los ubica en el tiempo y espacio, en esta secuencia se trabajó con la lotería como recurso didáctico, apoyada de un cuadro de doble entrada.

En tercer grado se trabajó con el programa de estudios 2011, en el bloque III del México independiente al inicio de la Revolución (1821-1910). Con el tema panorama del periodo y aprendizaje esperado, ordena hechos y procesos relevantes desde el México independiente hasta antes de la revolución mexicana, aplicando términos como siglo, década y año, en esta secuencia.

Posteriormente se retomaron los aspectos relevantes de cada una de las secuencias como lo es la lectura, el juego didáctico, el trabajo colaborativo y la evaluación, argumentando con qué objetivo se habían retomado y lo que ayudaría a desarrollar en las habilidades intelectuales de los alumnos.

Por último, se retoma lo que como docente en formación fortaleció en mi vida profesional el desarrollo de esta secuencia, así como retomar aspectos que me parecieron importantes y puntos de vista personales acerca de la propuesta y de algunas prácticas educativas.

Personalmente este ensayo me ayudo a reflexionar sobre la importancia de todos los aspectos que se desarrollan dentro del proceso educativo, desde el diagnóstico, su importancia como los aspectos que se deben tomar en cuenta para la planificación y el desarrollo del mismo proceso tienen origen desde este aspecto.

La misma propuesta me ha brindado elementos que fortalecieron aspectos para el desarrollo de mi práctica como lo es poner en pie propuestas interesantes como lo son los juegos didácticos y como a partir de estos se pueden desarrollar distintos elementos en los alumnos de acuerdo con el aspecto que se pretenda desarrollar, pero algo igualmente importante es que una estrategia no se tiene que manejar como única y es interesante

complementarla con distintas estrategias. Si bien dentro de esta propuesta se desarrolló distintos juegos, al momento de encuadrarlos con los temas y aprendizajes esperados fue un poco difícil de manejarlos y encontrar los objetivos.

El análisis y reflexión de este documento como de la practica en si es un elemento que como docentes no se tiene que dejar de lado, debido a que en este documento apporto ideas para mejorarlo.

TEMA DE ESTUDIO

A lo largo de nuestra vida, como seres humanos desarrollamos aprendizajes los cuales pueden ser de forma empírica, es decir por medio de nuestras vivencias diarias con nuestra familia o entorno y más formalmente, como lo es la escuela, pero si algo es realmente cierto es que siempre estamos aprendiendo, de este modo podemos enfrentar nuevas dificultades que se nos presentan día con día.

La educación formal es un aspecto relevante que en este ensayo se estará abordando, en, México es un derecho fundamental que está plasmado en nuestra constitución tal como lo marca el artículo 3° “Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El Estado - Federación, estados y municipios- impartirá educación preescolar, primaria y secundaria. La educación primaria y la secundaria son obligatorias.” (art. 3).

Con el objetivo de brindar las herramientas necesarias para desarrollar habilidades en cada uno de los individuos de nuestra sociedad, se establece que “la educación que imparta el estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia” (art. 3), para cumplir con estos objetivos se integra el Sistema Educativo Mexicano.

Dentro del Sistema Educativo Mexicano hay tres niveles de educación, que es el básico, medio superior y superior, entre otros, aunque a estos son los que principalmente los que se abordaran, el primero está integrado por educación inicial, preescolar, primaria y secundaria; el segundo se constituye de las escuelas preparatorias o bachilleratos y el último por las Universidades o escuelas de nivel superior, dentro de las cuales se encuentran las escuelas Normales, las cuales brindan un grado de Licenciatura en el cual se preparan pedagógicamente a docentes para cumplir con los objetivos educativos.

Para cumplir con los objetivos establecidos, se crean las primeras instituciones para preparar a docentes, que son como ya se había mencionado las escuelas normales, los cuales tienen como propósito desarrollar habilidades metodológicas y pedagógicas para el desarrollo de los planes y programas de estudios establecidos en la educación básica, de esta manera la educación desde nivel básico hasta el superior optimiza el desarrollo de las

habilidades de los alumnos por medio de la preparación docente mediante planes y programas de estudio.

El plan de estudios 1999 de la Licenciatura en Educación Secundaria tiene entre sus propósitos brindar a los futuros profesores una formación centrada en el conocimiento y comprensión de los procesos de desarrollo de los adolescentes, las características de la Escuela Secundaria y la dinámica cotidiana de la tarea educativa, por ello la observación y la práctica en las escuelas son el elemento principal que permite a los docentes en formación desarrollar habilidades y actitudes indispensables, para ejercer la docencia.

Durante séptimo y octavo semestre de la Licenciatura en Educación Secundaria los normalistas se enfrentan a un trabajo intensivo o trabajo docente, para desarrollar los rasgos del perfil de egreso, “por esa razón se señala que un plan de estudios, por correcta que sea su formulación, sólo tiene la posibilidad de alcanzar sus objetivos cuando su aplicación se realiza en un ambiente educativo y bajo prácticas que son congruentes con las finalidades del plan” (SEP, 2010, pág. 17), por tal motivo estas son el elemento principal durante su último periodo de formación.

Para los docentes en formación es importante realizar un análisis de las jornadas de práctica; ya que les permite identificar características primordiales de su propia tarea educativa, reconociendo los aspectos que involucran los procesos de enseñanza y aprendizaje y su forma de mejorar, así como la participación activa de los diferentes actores escolares.

El análisis y la reflexión, permiten reconocer los aciertos y áreas de oportunidad sobre los cuales se pueden trabajar para la mejora de la acción profesional docente, siendo básicamente lo que se realiza en el último periodo escolar de la licenciatura, aunque por razones de confinamiento durante el ciclo escolar 2019-2020 no se pudo realizar como tal, trabajando de un modo más teórico, con los conocimientos adquiridos en los semestres anteriores.

A finales del año 2019 se registró un brote de neumonía, causada por un nuevo tipo de virus, en Wuhan China, no tomo mucha importancia, pero posteriormente se fueron registrando contagios en distintas partes del mundo provocando alerta en el sector salud,

empezando el año 2020, en México ya se escuchaba de esto pero la alarma era mínima, una vez que se detectó el primer caso, estos se fueron multiplicando en números cada vez más grandes al igual que en el resto del mundo, la sociedad lo atribuía a distintos factores como el político y económico, por lo que se hacía caso omiso de las medidas necesarias para evitar el contagio.

“El director general de la Organización Mundial de la Salud (OMS), el doctor Tedros Adhanom Ghebreyesus, anunció el 11 de marzo de 2020 que la nueva enfermedad por el coronavirus 2019 (COVID-19) puede caracterizarse como una pandemia. La caracterización de pandemia significa que la epidemia se ha extendido por varios países, continentes o todo el mundo, y que afecta a un gran número de personas” (OMS, 2021), por tal motivo se comienzan a llevar a cabo distintas medidas para evitar aún más su propagación.

En el caso de México se estableció un semáforo de alarma, según fuera el número de contagios que tuviera cada estado o población lo que obliga a la sociedad a acatar ciertas medidas según sea el color del semáforo que son:

- Rojo: No salir de casa solo que sea por un motivo muy urgente. Se permitirán únicamente las actividades económicas esenciales, asimismo se permitirá también que las personas puedan salir a caminar alrededor de sus domicilios durante el día.
- Naranja: Salir solo a cosas esenciales.
- Amarillo: Se pueden realizar algunas actividades, pero con las medidas necesarias.
- Verde: Se permiten realizar actividades de manera normal.

(Gobierno de México, 2021)

Debido a lo anteriormente mencionado y con la necesidad de cumplir las medidas sanitarias establecidas por el gobierno, se suspendieron las labores escolares de manera presencial en todos los niveles educativos, así que la asistencia a trabajo docente no pudo ser posible, estableciendo una manera de trabajo distinta.

Es decir, el trabajo docente tal y como se hacía con anterioridad tuvo que ser modificado y las actividades que acompañan a este se diseñaron y llevaron a cabo como se menciona en las siguientes páginas.

Entre las actividades que se realizaron de manera diferente, está la importancia de que cada docente realice un proceso de auto evaluación de su propia práctica educativa, en su experiencia para saber sus habilidades y áreas de oportunidad de acuerdo con perfil de egreso, esta herramienta se llevó a cabo de manera reflexiva como se menciona a continuación.

Cada docente en formación tiene que desarrollar diferentes habilidades y actitudes, así como adquirir una serie de conocimientos de acuerdo al perfil de egreso que demanda la Licenciatura, “la evaluación debe, por consiguiente, estar dirigida a valorar el nivel de adquisición de tales competencias” (García, s.f., pág. 15), para tener un conocimiento general de los rasgos adquiridos se elaboró un cuadro de doble entrada al inicio del séptimo semestre, a manera de auto evaluación en el cual se describe cada rasgo del perfil de egreso y se revisa detalladamente los avances y áreas de oportunidad como el desarrollo proporcional que se tiene hasta este momento del inicio del último ciclo escolar, lo que vendría siendo el séptimo semestre de la licenciatura.

La evaluación es una herramienta, “ instrumento o proceso para valorar el grado de consecución de cada chico y chica en relación con unos objetivos previstos en los diversos niveles escolares” (Vidiella, 1998, pág. 203), muchas veces este concepto se concibe como algo que generalmente lo realiza el profesorado para saber en qué grado sus alumnos están obteniendo aprendizajes acerca de su materia, si bien se utiliza en la educación esto no quiere decir que no sea utilizado por los diferentes actores escolares.

La autoevaluación es un tipo de evaluación en la cual se hace participe al educando para que tome conciencia de lo que ha hecho, las prácticas de aprendizaje y de enseñanza que le han sido más convenientes, pero sobre todo para hacerse responsable de su propia formación, auto valorándose su desarrollo, aprendizajes y el trabajo que ha desempeñado durante cierto periodo de tiempo.

En una educación superior como lo es en las normales, permite un desarrollo profesional de esta manera el alumno normalista como el asesor pueden distinguir las habilidades, actitudes y áreas de oportunidad que sobre las cuales se trabajaran durante el séptimo y octavo semestres.

Otro de los elementos que se desarrollaron de acuerdo con el trabajo planteado a distancia por la contingencia, es el diagnóstico, el cual es una herramienta que no solo es utilizada para el desarrollo y la mejora de las prácticas de enseñanza dentro de la escuela.

Durante el trabajo docente los alumnos normalistas deberían haber estado frente a varios grupos, con los cuales trabajarían de manera continua, es de suma importancia para conocer a cada uno de sus educandos, así aplicar diferentes herramientas que le permitan visualizar y acordar la forma de trabajo de acuerdo a sus necesidades y características, para poder llegar a una valoración más verídica se puede aplicar herramientas pedagógicas, aunque no se llevaron a cabo como tal por motivos de restricción sanitaria, pero se estudió de manera reflexiva con las prácticas llevadas a cabo y con la experiencia adquirida a lo largo de la licenciatura .

Dentro de la enseñanza “se entiende el conocimiento de hechos, acontecimientos, situaciones datos y fenómenos concretos y singulares” (Zavala, 2000, pág. 183), como aprendizajes principales, tienen que ser comprendidos y no repetidos por los alumnos para lograr un aprendizaje real, es importante relacionar los contenidos con su entorno próximo a su realidad y de esta forma hacer que sean significativos y no solo puedan utilizarlos como simples conceptos, también que puedan desarrollarlos en su vida cotidiana.

“La escuela actual se plantea como obligación primaria la necesidad de la adquisición de un mínimo de saber por los alumnos, para que esta adquisición se realice, el maestro ha de dominar ese contenido, pero además ha de dosificarlo, asociarlo, adaptándolo a la índole de sus alumnos, (Usano, 1964, pág. 159). Claro está que estos contenidos pueden ser apoyados por diferentes estrategias de aprendizaje siempre y cuando se analice también las necesidades del grupo en sus diferentes aspectos para lograr cumplir con los objetivos y el diagnóstico es una herramienta que puede ayudar a lograrlo.

El diagnóstico es una herramienta que permite conocer ciertos ámbitos de alguna cosa o persona, como dice (Milicic, 1985) es el punto de partida de un complejo, resultado obtenido permite llevar a cabo o desarrollar una serie de acciones las cuales van a tener una meta o fin. Su significado etimológico del griego *diagnostikós* distintivo, que permite distinguir, derivado de *diagignóskein* distinguir, discernir y este de *gignóskein* conocer, desde esta perspectiva entonces se puede referir al concepto de diagnóstico como un conocimiento el cual nos permite distinguir algún aspecto del cual queramos tener conocimiento.

Se tienen la idea de que la evaluación es para detectar que tanto un alumno ha asimilado un tema, pero en el sentido pedagógico son más que esto, “puede ser manejada para servir los intereses de evaluador ya que este puede llamar “evaluación” a la operación que desee, puede evaluar aquello que le interese, en las formas y momentos que determine, con los instrumentos que considere oportunos” (Guerra, 1995, pág. 19), y en el caso del diagnóstico como evaluación se podría decir que su objetivo es reconocer las habilidades, actitudes y áreas de oportunidad de los alumnos, en todos sus ámbitos para desarrollar estrategias de enseñanza que le permitan al alumno adquirir aprendizajes significativos.

Para su aplicación se utilizan diversos instrumentos o métodos dependiendo del aspecto que se quiera conocer, después de recabarlos se hace un estudio minucioso de estos para determinar un resultado y trabajar con base a este para la mejoría, por esta razón, la persona que realiza un instrumento o aplica un diagnóstico tienen que tener un amplio conocimiento del tema a tratar.

El diagnóstico es considerado como un tipo de evaluación “dependiendo del motivo que requiera su aplicación” (Hargreaves, 2009, pág. 187), pero en general se aplican de forma estandarizada en distintos ámbitos educativos, aunque algunas veces se realizan de manera informal, en el cual el docente solo dialoga con los alumnos y va recopilando la información que le parezca más conveniente para la realización de propuestas didácticas.

Para lograr lo anteriormente mencionado es importante conocer al grupo, “Cuando el maestro organiza su grupo previo a su encuentro con el grupo, toma en cuenta todos aquellos factores que intervienen para lograr con éxito su tarea, está formulando su proyecto de trabajo, donde rescata los elementos referenciales, que construyen y activan

diversas situaciones de enseñanza” (Esteve, 1998, pág. 48), para lograrlo, en el ámbito educativo se aplican instrumentos diagnósticos que ayudan como punto de partida de un curso para lograr la adquisición de aprendizajes.

La comunicación dentro del salón de clases entre maestro-alumno y alumno-maestro permite que el docente conozca aspectos más particulares de su grupo “a medida que los profesores se van entrenando en los ejercicios de observación, se constata una evolución en sus polos de interés” (Ketele, 1998, pág. 202), lo que ayudara al desarrollo de las clases y la forma de desarrollarlas, manteniendo siempre respeto entre los miembros del grupo y el docente, para el desarrollo de los aprendizajes, esto puede considerarse una manera de aplicar un diagnóstico de forma más informal.

A continuación, se describe el modelo de estilo de aprendizaje utilizado en las distintas escuelas secundarias que se visitaron, con el propósito de identificar los estilos de aprendizaje de los alumnos, lo cual les permite desarrollar las estrategias más convenientes que el docente puede llevar a cabo, para que los estudiantes construyan su propio aprendizaje.

Cada persona aprende de diferente manera, pero si se estimula de manera simultánea las habilidades que domina como las que no se pueden adquirir nuevos conocimientos, Roger Sperry citado por (Puente, 2007, pág. 227) una forma de diagnóstico basándose en la forma de trabajar del cerebro en el cual lo divide en dos hemisferios, el derecho o el izquierdo cada uno encargado de desarrollar distintas habilidades, lo que quiere decir es que el cerebro trabaja con los dos hemisferios, pero se inclina a trabajar más con uno.

Cada hemisferio es responsable del manejo de la mitad del cuerpo situada de forma contraria, es decir, el hemisferio derecho dirige la parte izquierda del cuerpo, mientras que el hemisferio izquierdo dirige la parte derecha. Cada hemisferio permite hacer diferentes tareas para desarrollarnos de manera plena.

- El hemisferio izquierdo trabaja de una manera más lógica, trabaja más a menudo con símbolos y cosas más abstractas.

- El hemisferio derecho es más emocional y trabaja en el hacer, trabaja más con imágenes, colores.

No quiere decir que un individuo solo trabaje con una parte de su cerebro, sino que un hemisferio es complemento del otro, pero se suele trabajar con uno más que el otro, por tal motivo es de importancia diversificar la forma de trabajo dentro de un grupo, para poder desarrollar estrategias didácticas de acuerdo a las necesidades de los alumnos, como se muestra en el siguiente cuadro:

Modelo de hemisferios cerebrales de Roger Sperry	
Hemisferio Izquierdo	Hemisferio Derecho
<p>Palabras: asocia más fácilmente los conceptos, por lo que trabajar con esquemas se le facilita.</p> <p>Lógico: Se basa en una forma secuencial.</p> <p>Deductivo: De acuerdo a sus conocimientos, relaciona ideas para llegar a un aprendizaje concreto.</p> <p>Memoria repetitiva: Necesita repetir la información para que sea retenida.</p> <p>Símbolos: Los símbolos y números, son más utilizados debido a que comprenden mejor de manera abstracta.</p>	<p>Imágenes: Se le facilita el aprendizaje si puede asociarlo con imágenes y formas coloridas que le permitan recordarlo.</p> <p>Emociones: Suele trabajar de manera más emocional, es decir tiene que sentirse inmerso a cierto tema para que pueda comprenderlo con facilidad.</p> <p>Imaginativo: Al igual que con las emociones trabaja mucho con la imaginación, por lo que los juegos de rol son una buena opción.</p> <p>Memoria asociativa: Suele asociar los aprendizajes nuevos con los adquiridos o con lo que hay a su alrededor.</p>

Como se puede observar en la tabla anterior cada uno de los hemisferios trabaja de forma diferente, pero se puede generar propuestas de enseñanza variadas para el desarrollo de los aprendizajes de los alumnos, no perdiendo de vista que es importante tanto el hemisferio derecho como el izquierdo para potencializar sus habilidades.

Aunque el grupo en su mayoría aprenda de una u otra forma, esto no quiere decir que nos vamos a centrar en enseñar de tal manera, sino las estrategias deben de ser variadas de tal modo que todos los alumnos tengan oportunidad de aprender e integrarse a la clase, muchas veces, aunque esto se haga así “un mismo alumno no presta el mismo interés ni se esfuerza igualmente siempre, ni siquiera en relación con un mismo tipo de tareas” (Tapia, 1999, pág. 106).

Por tal motivo el diagnóstico tienen que ser una herramienta que todo docente tienen que tomar en cuenta para la preparación de sus lecciones, el tiempo que a menudo se toma

más conveniente para su aplicación es al inicio de un ciclo escolar, pero este es un proceso más complejo debido a que tienen que estar en constante renovación, y una manera de hacerlo es por medio de la observación, además de que la comunicación dentro del salón de clases entre docente-alumno y alumno-docente permite que el docente conozca aspectos más particulares de su grupo “a medida que los profesores se van entrenando en los ejercicios de observación, se constata una evolución en sus polos de interés” (Ketele, 1998, pág. 202).

Para realizar la labor pedagógica que demanda un ser docente, es importante desarrollar ciertas habilidades a través del análisis y reflexión, esto “ayuda a los profesores en formación a aprender a cómo aprender mejor de sus experiencias en la sala de clases” (Russell, 2012, pág. 75). Desde que se empieza a formar docentes, hasta que se es docente preparado y experimentado es importante retomar estas prácticas.

La reflexión en palabras de (Liston, 1993, pág. 5) es “el proceso de comprender y perfeccionar el propio ejercicio docente inicia de la reflexión sobre la propia experiencia”, es decir desde que se entra al salón de clases, se tiene que poner atención en todos los aspectos que están presentes dentro del salón de clases, desde el ámbito pedagógico, que sería los recursos y estrategias implementados, pero ver de qué manera funcionaron, como se podrían emplear de una mejor manera, hasta el ámbito social, es decir la forma en que los alumnos conviven ya sea entre ellos o con el mismo docente y como esta convivencia influye en el desarrollo de las clases todo con el objetivo de mejorar las prácticas de enseñanza con el fin de alcanzar los resultados esperados.

La reflexión es un proceso que se caracteriza por ejercerse cuando una persona estudia o investiga algún tema, así como de personas profesionales que se dedican a sacar teorías o herramientas para que los docentes pongan en marcha frente a grupo, como profesionales de la educación frente a un grupo se puede apoyar de dichas teorías, pero de igual manera la reflexión es un ejercicio que no se tiene de dejar a un lado es importante realizarse para la mejora de su práctica, de esta manera poder sacar sus propias premisas que le permitan trabajar de una manera más óptima empleando sus conocimientos, claro está que no todo se basa a este medio de la reflexión pero se enlaza con lo que se lleva a cabo dentro del aula para poder perfeccionarlo.

(Roget, 1998.) citando a Schön, nos menciona tres pautas de reflexión que un docente puede aplicar: el primero es el conocimiento en la acción, en el cual un docente se encuentra con un bagaje de experiencias tanto prácticas como teóricas, las cuales nos pueden ayudar para desarrollar las siguientes, la segunda es reflexión en y durante la acción, que es cuando se está en un momento de conducción y surge algo en donde tienes que actuar con la experiencia que has adquirido para poder resolver esta problemática de la mejor manera, y por último esta la reflexión sobre la acción, la cual es posteriormente a una práctica pedagógica, es decir ves los resultados obtenidos, el cómo llegaste a ellos y que se puede hacer para mejorarlos.

Como menciona (Perrenoud, 2007, pág. 23) “para dirigirse hacia una verdadera práctica reflexiva es necesario que esta postura se convierta en algo casi permanente y se inscriba dentro de una relación analítica con la acción”, así que como docente se tiene que tomar no solo como un análisis, acerca de lo que hacemos tenemos que ir más allá, es por eso que para llegar a determinar el tema que se desarrollara a lo largo de este documento se realizaron una serie de trabajos, los cuales conllevaron un análisis y reflexión .

Debido a la suspensión de la práctica docente, por la contingencia sanitaria que estamos viviendo, por motivo del covid-19 y con el objetivo de hacer una propuesta didáctica, se retomaron los aprendizajes de los semestres anteriores, es decir se llevó a cabo de manera teórica, una reflexión mediante la realización de una matriz de análisis de prácticas en la cual se ve reflejada cada una de las jornadas de prácticas a lo largo de la licenciatura, se elaboró un cuadro con las generalidades de cada escuela como su nombre, los grados y grupos con que se trabajaron. También se incluye el tema y el aprendizaje esperado que se desarrolló durante cada sesión o sesiones que se efectuaron.

Para su mejor análisis se trabajó con las categorías de (Vidiella, 2000) que son:

- Las secuencias de actividades de enseñanza/aprendizaje o secuencias didáctica
- El papel del profesorado y del alumnado
- Organización social
- La utilización de los espacios y el tiempo
- La manera de organizar los contenidos

- Materiales curriculares
- El sentido y el papel de la evaluación

Cada una de ellas se analizó de acuerdo con el contexto de cada escuela y cada grupo, documentado y haciendo énfasis es la forma de enseñar y aprender, reflexionando sobre la explicación de cada categoría, las debilidades que encontraron dentro de la intervención y las posibles soluciones o intervenciones para su mejora, como se puede visualizar son aspectos que intervienen de forma directa o indirecta dentro de la práctica educativa y que están presentes.

Los instrumentos que se utilizaron para poder llevar a cabo este análisis fueron el diario de prácticas, planeaciones, cuaderno circulante, diario del profesor y los informes que se realizaron al finalizar cada jornada de tal manera que la información recabada fuera lo más objetiva.

Dentro de la Matriz de Análisis se incluyeron elementos referentes a la materia de la especialidad que en este caso es historia los cuales menciono a continuación:

- Alcance de ejes o competencias históricas
- Desarrollo de aprendizajes esperados
- Nociones y conceptos históricos
- Dominio del contenido
- Productos históricos
- Estrategias
- Materiales y recursos didácticos

En cada uno de estos apartados al igual que en los anteriores se reflexiono acerca de las prácticas de enseñanza puestas en marcha, pero esta vez desde la perspectiva de la asignatura de la especialidad, el primer apartado se desarrolló con un enfoque más pedagógico, debido a que se incluyen temas que manifiestan el desarrollo de la práctica docente y en el segundo se refirió más a la materia de la especialidad.

Para una mejor comprensión y reflexión de este ejercicio se desarrolló de forma escrita cada uno de los apartados documentando y siendo más puntual en cada aspecto,

como desarrollándolo de forma más explícita, de esta manera se obtuvo un enfoque más apropiado del desarrollo de la práctica educativa durante la licenciatura y como fue el progreso de este.

Otro ejercicio que se llevó a cabo fue el de analizar los núcleos temáticos que presenta el Taller de diseño de propuestas didácticas, en el cual se refiere que en la escuela secundaria existen una diversidad de contextos en los cuales se pueden desarrollar diferentes temáticas desde las cuales se pueden estudiar lo observado durante las prácticas, así que lo divide en tres aspectos:

- Los adolescentes
- La competencia didáctica
- La escuela y contexto.

Cada aspecto tiene diferentes características las cuales se desarrollan específicamente para tener una mejor reflexión de cada una de ellas, pero al mismo tiempo se relacionan entre si porque son parte del proceso de enseñanza-aprendizaje que se realizó en cada práctica docente e intervenciones pedagógicas. Posterior a su análisis se pudieron retomar aspectos para trabajar dentro de esta propuesta didáctica planteada durante séptimo y octavo semestre de la licenciatura.

Cada aspecto que se menciona dentro de este trabajo, se retoma de las temáticas propuestas en el documento de Taller de diseño de propuestas didácticas y trabajo docente, para poder sintetizarlas, analizar y reflexionar cada una de las intervenciones que se efectuaron desde el primer hasta sexto semestre, a partir de esto se retomaron los hechos considerados como más relevantes para estudiarlos más profundamente.

Dentro de este instrumento se analizó de forma teórica en cada uno de los apartados, es decir la información recabada se comparó con diferentes autores, lo que hizo posible vislumbrar los aciertos y áreas de oportunidad de las actividades pedagógicas puestas en marcha en cada uno de los semestres, así como los aspectos que intervinieron dentro de estas como lo es el contexto y el número de alumnos, de igual forma se vio el progreso alcanzado de acuerdo con perfil de egreso de la licenciatura.

Para hacer posible el análisis y la reflexión presentadas en la matriz de análisis de prácticas como en los núcleos temáticos se tomó en cuenta el Ciclo reflexivo de Smith, el cual menciona que principalmente un docente para mejorar su enseñanza lo hace por medio del análisis de estas, antes que nada ve los acontecimientos que se presentaron durante su práctica, destacando todos los factores que intervinieron para que esta funcione o no, por medio de relatos narrativos, para posteriormente confrontarlo, es decir preguntarse qué factores intervinieron para el desarrollo de la práctica, para finalmente llegar a un fin o una nueva propuesta.

Analizando de forma teórica lo acontecido en semestres anteriores con los métodos y basándose en los autores ya mencionados se pudo llegar a que los alumnos de secundaria ven la comprensión del tiempo y espacio histórico muy complejos debido a que es una serie de fechas bastante numerosa la cual tienen que memorizar, y el estar en constante movimiento dentro de su salón o con algo como juegos didácticos logran poner más atención, además de que emplean sus conocimientos previos para poder identificar más fácilmente los acontecimientos históricos.

Con el objetivo de diseñar una propuesta didáctica, que ayude a la mejora de la práctica educativa y a satisfacer las necesidades de los alumnos de secundaria y con ayuda del análisis de las jornadas de prácticas que se realizaron a lo largo de la licenciatura, de forma teórica, en lugar del trabajo docente el cual no se realizó por motivos de confinamiento.

Esto llevo a desarrollar la temática de:

“JUEGO DIDÁCTICO COMO RECURSO PARA LA COMPRENSIÓN DEL TIEMPO Y ESPACIO HISTÓRICO EN SECUNDARIA”

El tema de estudio se sitúa en la línea temática número dos “La competencia didáctica del estudiante normalista para la enseñanza de la historia”, desde esta perspectiva se analizaron las formas de trabajo en diferentes grupos lo cual, sin el trabajo docente, el cual consistía en trabajar con alumnos de secundaria de forma presencial, debido a la pandemia se optó por el trabajo de forma teórica, se pudo analizar desde esta línea.

El apartado que se retomó de esta línea temática fue el de “diseño, organización y aplicación de actividades didácticas” el cual se toma en cuenta todos los aspectos que intervienen dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con el objetivo de realizar una propuesta de enseñanza para así poder aplicar métodos, técnicas y recursos para satisfacer las necesidades educativas de cierto grupo de alumnos, tomando en cuenta la materia de la especialidad, que en este caso sería historia. Esta temática se desarrolló de forma teórica por la cancelación del trabajo docente que se realiza durante séptimo y octavo semestre de la licenciatura.

De acuerdo con el tema de estudio se pueden desarrollar las siguientes categorías.

- Juego didáctico
- Recurso didáctico
- Tiempo y Espacio Histórico En Secundaria

Estas categorías tienen antecedentes en las prácticas de conducción que se llevaron a cabo a lo largo de la licenciatura en diferentes contextos y escuelas, las cuales se estuvieron trabajando y se desarrollaran de una manera más específica a lo largo de este ensayo. A continuación, se mencionan las características principales de cada categoría.

El juego didáctico

E juego lúdico o didáctico dentro de la pedagogía como menciona (García M. y Andrés, S/F, pág. 122) que “la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia” por lo cual es adecuado ya que muchas veces la materia de historia es percibida como una de las más aburradas o se desinteresan por esta ya que la ven como una materia no esencial, de esta manera los temas a desarrollar serán más atractivos porque “la temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma” (Chacón, 2008, pág. 4)

Al considerarse como un juego no se toma en cuenta y que no se llega a un objetivo como tal, pero (Chacón, 2008, pág. 1) menciona que, “el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas”, es indispensable

que al desarrollar las estrategias que se plantean implementar con el juego, no perder de vista los objetivos que se persiguen dentro de la enseñanza.

Como docentes tenemos una gran diversidad de estrategias que implementar para lograr los objetivos, es así como el juego lúdico no solamente se encajona a una sola actividad puede ir desde juegos de mesa hasta cambio de rol o implementación de títeres, lo importante es llevarlo a cabo de manera correcta y lo que ayuda a hacerlo es la misma planificación y el desarrollo de los aprendizajes esperados.

Recurso didáctico

Menciona (Baños, 2008, pág. 31), que un recurso didáctico es “Son un conjunto de elementos que facilitan la realización del proceso de enseñanza y aprendizaje”, por lo tanto, se puede mencionar que son aquellos materiales o herramientas que tienen utilidad en un proceso de enseñanza aprendizaje. Haciendo uso de un recurso didáctico, un docente puede enseñar un determinado tema a sus alumnos de manera más práctica y eficiente.

Esto quiere decir que los recursos didácticos ayudan al docente a cumplir con su función educativa. A nivel general puede decirse que estos recursos aportan información, sirven para poner en práctica lo aprendido y, en ocasiones, hasta se consideran como guías para el aprendizaje de los alumnos.

A diferencia de una estrategia de enseñanza, que es la forma o pasos que un docente tiene que seguir para llevar a un objetivo, los recursos didácticos son los materiales que el docente ocupa para el desarrollo de la clase, estos pueden ser desde el mobiliario del salón hasta algo más complejo como lo son los medios audio visuales o recursos elaborados por un profesor. Además, los recursos didácticos trabajan en conjunto con las estrategias de enseñanza aprendizaje para lograr un objetivo en común, hacer que el alumno llegue a los objetivos establecidos y desarrolle sus habilidades.

Tiempo y Espacio Histórico en Secundaria

La historia es una narración de hechos y fenómenos, tanto políticos, sociales, culturales del ser humano a lo largo del tiempo, por tanto, su propósito de enseñanza dentro de la educación básica es “comprender las causas y consecuencias de las acciones del ser

humano por medio del análisis de los procesos económicos, políticos, sociales y culturales que se han gestado en el tiempo y en el espacio del devenir de la humanidad” (SEP, 2017, pág. 161).

Los hechos y procesos históricos tienen una estrecha vinculación, lo que los hace estar enlazados unos con otros debido a que son la causa y consecuencia unos de otros, en la educación básica se busca que los alumnos logren “Ubicar en el tiempo y el espacio los principales procesos de la historia de México y el mundo para explicar cambios, permanencias y simultaneidad de distintos acontecimientos” (SEP, 2017, pág. 161).

Así que la importancia de ubicar en el tiempo distintos acontecimientos no radica en aprender una serie de fechas sino la comprensión de la consecución de estas mismas para su mejor comprensión. En secundaria los alumnos lo suelen ver como algo aburrido por la cantidad de fechas y nombres que se mencionan, pero al analizarlos de forma consecutiva se pueden desarrollar en el tiempo y espacio.

En este tema de estudio se presentan una serie de propósitos que se desarrollaran posteriormente a lo largo del documento con el fin de establecer una propuesta didáctica que permita reflejar los alcances que se han tenido con base a él plan 1999 de educación normal y satisfacer las necesidades educativas de los alumnos de secundaria.

Propósitos:

Conocer el tiempo y espacio histórico dentro de la enseñanza en la escuela en secundaria para el desarrollo y comprensión de temas históricos en la educación básica.

- ¿Qué es la historia?
- ¿Para qué se enseña historia en la secundaria y cuáles son sus objetivos?
- ¿Cuáles son las nociones dentro de la historia?
- ¿Qué es el tiempo y espacio histórico en la enseñanza?
- ¿Qué objetivos se persiguen dentro de la enseñanza en la secundaria con la comprensión del tiempo y espacio histórico?
- ¿Cómo se puede desarrollar el tiempo y espacio histórico en la secundaria?

Comprensión el juego didáctico como recurso de enseñanza para el desarrollo de temas históricos y el logro de aprendizajes esperados en la educación secundaria.

- ¿Qué es el juego didáctico?
- ¿Cuáles son los tipos de juegos didácticos que se pueden implementar en la enseñanza?
- ¿Cómo es su implementación dentro de la enseñanza?
- ¿Qué aspectos cognitivos se desarrollan en los alumnos mediante este recurso?
- ¿Cuál es el enfoque pedagógico del juego didáctico dentro de la enseñanza?
- ¿Cuáles son los juegos didácticos que se pretenden desarrollar en esta propuesta?

Implementación de estrategias de enseñanza aprendizaje con el recurso del juego didáctico mediante su diseño y aplicación, para la comprensión del tiempo y espacio histórico en alumnos de secundaria de primero, segundo y tercer grado.

- ¿Qué es una estrategia de enseñanza?
- ¿Cómo se plantea una estrategia de enseñanza dentro del salón de clases?
- ¿Qué es una planificación y para qué sirve?
- ¿Qué elementos se tienen que considerar en una planificación?
- ¿Qué temas y aprendizajes esperados se trabajarán con esta estrategia?
- ¿Cómo es la estrategia que se plantea con juego didáctico, como interviene cada uno de los actores escolares?
- ¿De qué manera se pretende desarrollar el tiempo y espacio histórico en la estrategia?

Explicar las habilidades docentes desarrolladas en esta propuesta didáctica y como se definen dentro del perfil de egreso del plan de estudios 1999.

- ¿Qué tipo de docente pretende formar el plan 1999?
- ¿Qué propósitos se desarrollaron en esta intervención didáctica?
- ¿Cómo se reflejan las habilidades docentes desarrolladas?

El tema de estudio y sus propósitos se conformaron de la experiencia docente a lo largo de la licenciatura y tanto su análisis y reflexión, dieron como resultado la implementación de una propuesta para la mejora de la práctica docente en la escuela secundaria. Lo que se pretende es que se desarrollen y comprendan de una mejor forma los temas y los aprendizajes esperados planteados en los temas y programas de estudio de educación básica, pero al mismo tiempo se pretende que esta materia no se vea como poco interesante o aburrida por lo que se plantea el juego didáctico como el recurso para su enseñanza.

DESARROLLO DEL TEMA

Historia

Es importante tener en cuenta el objeto que se persigue y en este caso es la enseñanza de la historia por lo que es importante primero que nada definir este concepto y algunos aspectos importantes dentro de su enseñanza, como la forma en que es concebida o enseñada.

La historia es una serie de hechos o acontecimientos que involucran a toda la sociedad, desde su aspecto político, social y cultural, por tal motivo se encuentra dentro de las ciencias sociales. A partir de esta disciplina se reconstruye la memoria del hombre, ya que se estudia por medio de documentos, vestigios y todo en lo que él haya dejado testimonio para dar cuenta de su presencia, así que concuerdo con (González, 1995, pág. 157), argumenta que “lo histórico, parece ser ante todo lo pasado”, claro dando importancia y relevancia a lo que tiene que ver con el hombre una sociedad en todos sus aspectos.

La historia como tal no es solo saber acerca de hechos y sucesos que se desarrollaron a lo largo del tiempo y que debido a esto la humanidad y sus decisiones tienen mucho que ver con lo que se vive en la actualidad, historia va más allá es decir se tiene que reflexionar acerca del porqué de ciertas decisiones o los motivos que impulsaron a cierto movimiento y que a su vez lograron un cambio en la sociedad, ya que la historia tiene que ver con todo lo que engloba a un hecho o proceso histórico.

Por otra parte (Vilar, 1981, pág. 17) menciona que la historia “es una construcción de lo que han escrito en un grado mucho mayor a aquel en que la física es una construcción de los físicos, puesto que toda afirmación de estos puede experimentarse”, es decir desde su punto de vista esta materia es como todas, una construcción del propio hombre sobre lo que ha realizado en el pasado, pero algo muy importante es que el historiador que escribe la historia tiene que basarse en diversos testimonios los cuales tiene que buscar la manera de comprobarlos o tratar de ver su autenticidad de diversas maneras lo que le lleva a hacer un gran trabajo de investigación y obtención de datos, pero cabe señalar que lo que está escrito puede que se haya modificado debido a los nuevos descubrimientos que hay, por lo

tanto lleva a un cambio en lo que ya ha estado establecido, pudiendo decir que la historia a pesar de que es algo pasado y ya escrito al mismo tiempo es cambiante.

Entonces si nos preguntamos y damos respuesta a la interrogante qué es la historia se puede señalar lo que nos dice (Carr, 1993, pág. 11) “refleja nuestra posición en el tiempo, y forma parte de nuestra respuesta a la pregunta, más amplia, de qué idea hemos de formarnos de la sociedad en que vivimos” por tal motivo la historia más que reflejar lo que vivimos la interpretación de la materia en si es lo que de verdad le puede dar sentido, al hablar de las culturas prehispánicas en México, una de sus principales características son los sacrificios humanos, los cuales pueden ser vistas desde dos ángulos, el primero es que es parte de su ideología que tenían un motivo para hacerlo y desde otra perspectiva se puede ver como algo inhumano, es decir no se concibe su lógica pero esa interpretación va a ser la que le dé sentido y la manera y que va a ser percibida por las personas que la estudian.

La historia se formula a partir de distintos sucesos o mejor llamados hechos históricos, es decir que “la historia consiste en un cuerpo de hechos verificados. Los hechos los encuentra el historiador, en los documentos en las inscripciones etc... el historiador los reúne, se los lleva a casa, donde los guisa y los sirve como a el más le apetece” (Vilar, 1981, pág. 23) lo que lleva a cabo el historiador en su trabajo de investigación es como un rompecabezas en el cual se tienen que unir las piezas para poder ver la imagen, algo parecido pasa con los hechos, el historiador reúne los vestigios, documentos, entre otros para poder llegar a una conclusión de cómo fue la vida en cierta época o porque se tomaron decisiones en algún momento, pero no quiere decir que estudiemos o que nos muestren lo que le plazca sino que como ya se había mencionado anteriormente tiene que haber cierta comprobación de autenticidad para así poder ser aceptada.

Los hechos históricos son sucesos o acontecimientos de corta duración, pero son muy importantes porque estos forman lo que son los procesos históricos los cuales están conformados por una serie ya documentada de hechos históricos y que hacen alusión a una etapa más grande de la historia, claro está mencionar que ni uno ni otro es más importante, ya que se complementan entre sí para poder entender la historia como la conocemos.

Para poder escribir tanto los procesos como los hechos históricos los historiadores se tienen que basar y apoyar de distintas materias o ciencias y así darle explicación a esto,

tales como son: la geografía, la sociología, la cartografía, entre otras las cuales posteriormente se explican de manera más desarrollada como nociones históricas. Se han denominado nociones históricas debido a que son conceptos claves y básicos para entender de manera más objetiva lo que se pretende estudiar dentro de esta materia.

Las nociones históricas.

Esta disciplina, como muchas otras para tener una mejor comprensión y su estudio sea más fácil, se apoya de ciertas herramientas las cuales están enlazadas entre sí y estas son las nociones y constantes las cuales son:

Temporalidad: esta hace referencia al momento cronológico en el cual un hecho o proceso histórico se desarrolla, se sabe que todo lo que tiene que ver con la historia es parte del pasado, pero este a su vez tubo un presente y el futuro, que es la actualidad. Para desarrollar y ubicar esta noción principalmente acudimos a términos como año, siglo, década o milenio.

El tiempo lo utilizamos de manera cotidiana, pero en cuestión del saber histórico este alude a procesos de tiempo de más larga duración que el que solemos utilizar en nuestra vida diaria. La historia se apoya de la cronología para poder estudiar desde este ámbito los acontecimientos.

Espacialidad: Este aspecto, se trabaja más en conjunto con la geografía ya que hace referencia al espacio en cuanto al lugar geográfico en el cual ocurre cierto hecho histórico, se suele recuperar información de mapas y este tipo de fuentes, ya que es la manera más objetiva de buscar algún lugar y recuperar su información, ya que cada espacio o lugar de la tierra está registrado, al igual que tiene diferentes características, lo que hacen que su desarrollo y la forma de vida de las sociedades sean diferentes que radican en un espacio específico, por tal motivo es relevante como parte del estudio e investigación.

Relación pasado – presente: En este ámbito como se mencionó en los dos anteriores existe una estrecha relación con lo que aconteció hace millones de años con lo que ahora estamos viviendo. Un ejemplo de esto es que, si no se hubiera descubierto la agricultura, tal vez la humanidad hubiera desistido como otras especies, o tal vez la forma de vida en

tanto al consumo y producción de alimentos sería diferente, lo que provocaría también cambios morfológicos en las personas de acuerdo con las necesidades que se desarrollen.

Desde estos ejemplos se puede ver la importancia y la estrecha relación que se maneja entre el presente y el pasado, se podría decir que uno es consecuencia del otro. Por este motivo se puede decir que la historia habla de cada una de las personas de las distintas sociedades, ya que el acontecer histórico nos implica a todos para bien o para mal.

Causalidad: La historia está conformada por una serie de hechos que están enlazados entre sí, es decir las acciones que un día se realizaron, desataron consecuencias y a su vez estas consecuencias requirieron acciones que se tuvieron que resolver, así sucesivamente hasta llegar a nuestros días, por lo que es como un ciclo el cual no se puede separar en hechos aislados.

Su importancia es especialmente que se vea a la historia como una serie de hechos los cuales tienen que ver entre ellos y nos acontecimientos aislados marcados por una persona o época. Generalmente esto es lo que ocurre dentro de la educación que no hay un enlace y se pierde su sentido y seguimiento.

Sujeto histórico: Esta parte es fundamental porque sin un sujeto no habría historia, las personas son las que forman la historia y ellas mismas son las que la investigan, interpretan y escriben. En los libros se suele dar más relevancia a personajes que fueron líderes en ese momento, por ejemplo de una revolución o un guerra, por ejemplo Benito Juárez, Moctezuma, Hitler, entre otros y claro son pieza clave de cierto hecho, debido a que sus acciones marcaron el rumbo de este, pero por otra parte esta toda la sociedad en si por ejemplo, los soldados que pelearon en la independencia de México, los mineros y trabajadores encargados de la construcción de los ferrocarriles durante el gobierno de Porfirio Díaz, como se puede ver ellos también contribuyeron al desarrollo de este hecho por lo tanto son parte importante de la historia.

Como ya se ha mencionado el principal objetivo de la historia es el pasado de las sociedades desde sus primeros días en la tierra, así que el sujeto histórico es una parte imprescindible por el cual existe, se estudia y el mismo es el que investiga y escribe su propia historia.

Empatía: Este concepto visto como un valor es ponerse en el lugar de alguien más, lo que quiere decir es que comprendamos el sentir de una persona, en el caso de la historia es comprender el porqué de las decisiones que se tomaron.

Los diferentes puntos de vista, hacen que se desarrolle la importancia de respetarlos, de esta forma ser tolerantes ante distintas situaciones y perspectivas, en el acontecer de la historia siempre hay personas que tienen que tomar decisiones importantes para el bien o mal de un cierto espacio o para un grupo de personas en específico y son juzgadas tanto de manera positiva como negativa, pero como es algo que ya paso, debemos de ver el contexto en el que se desarrolló y por tanto obligo a tomar esta decisión, en otras palabras ser empáticos.

Continuidad y cambio: La continuidad es algo que persiste y siempre va a seguir vigente, puede que algún día termine o continúe, aunque se tome otro rumbo seguirá porque va a ser consecuencia del hecho principal, como lo es en el caso de nuestra materia de estudio, los hechos siempre siguen no tienen un fin establecido ya que lo que aconteció hace miles de años continuo hasta llegar a nuestros días.

Se menciona el concepto de cambio, aunque la historia es una serie de hechos continuos que se entrelazan, sin embargo, esta siempre está en constante cambio debido a los nuevos hallazgos que se descubren día a día, esta se investiga y puede cambiar su rumbo, por lo que el cambio está presente.

Una sociedad está en constante renovación, pero podemos observar estos cambios y dejar testimonio de esto debido a la gran información que podemos guardar y la forma de hacerlo, puede ser que algún día en el futuro las nuevas generaciones se pregunten porque las decisiones de nuestro presente y tengan que realizar estas investigaciones.

Fuentes del pasado: Los acontecimientos estas escritos, pero no en todos es porque alguien ya los allá dejado así, sino que los historiadores hacen un arduo trabajo investigando e interpretando sucesos, si bien nadie sabe en realidad totalmente como fue la vida de los teotihuacanos, de hecho, el nombre de esta cultura prehispánica no se sabe con precisión, se nombran de esta manera debido a que los mexicas así les nombraron, aunque no vivieron en la misma época.

Historia en la enseñanza.

Dentro de la enseñanza de la historia, principalmente se optó por formar ciudadanos que conocieran la historia de su país y con esto tuvieran amor por su patria, de tal modo que se les veía a los personajes de la historia como héroes a los cuales se tomaba como ejemplos a seguir un por ejemplo de esto es que la mayor parte de su estudio se centraba más en las cuestiones políticas, dejando a un lado la social y cultural. pero con el transcurso del tiempo estos objetivos fueron modificándose de tal manera que su estudio análisis busca más que el nacionalismo, es decir el conocimiento, la investigación y reflexión del pasado, de esta manera comprender el presente y modificar su futuro.

En la actualidad, en el sistema educativo mexicano la educación básica tiene un mapa curricular, dentro de este se establecen tres componentes curriculares, los cuales son, campos de formación académica, áreas de desarrollo personal y social y ámbitos de autonomía curricular; en los primeros, es decir en los campos de formación académica, se subdivide en tres campos los cuales son: lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y comprensión del mundo natural y social, en este último se encuentra la materia de historia, la cual se estudia desde el cuarto grado de primaria durante los tres grados de secundaria.

Muchas ocasiones esta materia es interpretada como aburrida o inservible, por lo que se le da más importancia a otras como lo es matemáticas o español, ya que por medio de estas se desarrollan las habilidades básicas de aprendizaje, las cuales son la lectura, la expresión oral y la habilidad matemática, pero no ven la verdadera importancia que engloba el estudio de la historia como materia escolar, debemos preguntarnos qué factores dentro de su estudio o enseñanza hacen que se interprete de esta manera, o simplemente es esta concepción que se tiene.

La enseñanza, no solo de esta materia sino en un aspecto más general, como menciona (Delval, 1987, pág. 307)“durante muchos siglos esa enseñanza fue exclusivamente verbal, basada en la repetición de frases y en escuchar al profesor”, si bien esta práctica se sigue viendo reflejada en la enseñanza de la historia, lo que hace que los alumnos la vean como una simple repetición de hechos y personajes a lo cual se le tiene

que agregar que son bastantes y no podrán aprenderlo, esta es una de las cuestiones porque es percibida de esta manera.

Así que se puede decir que la enseñanza de esta materia debe ir más allá de la transmisión de datos por lo que en este documento se hace una propuesta mediante la cual se pretende que los alumnos tengan un interés y no solo la vean como parte de su calificación escolar.

En las escuelas secundarias la mayor parte del tiempo las actividades y los temas son desarrollados de acuerdo con lo establecido en el libro de texto. “El libro de texto, como auxiliar de la enseñanza, no es un instrumento malo; lo malo es usarlo como instrumento único o emplearlo mal, violando la técnica apropiada de su manejo o uso” (Ramírez, 1949, pág. 295), la utilización del libro como única estrategia y recurso de enseñanza dan pie a la repetición y monotonía en la enseñanza. Este recurso es un apoyo con el cual los alumnos cuentan, pero su diversificación en cuanto a su uso puede ayudar a cambiar la perspectiva de este.

En el programa de estudios menciona que se estudiara principalmente las experiencias humanas en cuanto a su transformación en sociedad a través del tiempo, y que su objeto de estudio es “la transformación de la sociedad y de la experiencia humana en el tiempo” y su propósito es “comprenderlas causas y consecuencias de las acciones del ser humano por medio del análisis de los procesos económicos, políticos, sociales y culturales” (SEP, 2017, pág. 161) cómo se mencionó anteriormente es importante para su estudio el hombre en si ya que él es el principal actor y por el que surge el análisis de esta materia.

A pesar de los propósitos que se persiguen de su estudio dentro de la educación básica, esta materia es interpretada como aburrida o inservible, por lo que se les da más importancia a otras como las matemáticas o español, ya que por medio de estas se desarrollan las habilidades básicas de aprendizaje, las cuales son la lectura, la expresión oral y la habilidad matemática, además de que en algunos exámenes se da mayor peso a estas áreas de conocimiento.

No se percibe la verdadera importancia que engloba el estudio de la historia como materia escolar, debemos preguntarnos qué factores dentro de su estudio o enseñanza hacen

que se interprete de esta manera, o simplemente es esta concepción que se tiene, quizá son los planes y programas de estudio y la manera de interpretarlos o será la materia en sí ya que puede ser complicada para los alumnos o su interpretación requiera de un mayor grado de estudio, tal vez es por la cantidad de datos, personajes y fechas que se tienen que manejar.

La manera de trabajar va a ser fundamental para la mejor comprensión, ya que la forma en que va a ser presentado un tema y se va a desarrollar un propósito y aprendizaje esperado se tiene que tomar en cuenta una serie de factores que pueden incidir para su desarrollo, así se podrá llegar a cumplir con lo deseado y las estrategias de enseñanza aprovechadas de una mejor manera.

Dentro de esta propuesta didáctica se toma en cuenta lo antes mencionado, así que su principal objetivo es cambiar la concepción de la materia dentro de su enseñanza y su estudio para facilitarla y darle un lugar más característico y se logre una mayor comprensión. Por lo que se da una forma de estudio la cual es por medio de juegos en los cuales los alumnos pueden elaborarlos y jugarlos para reafirmar su conocimiento.

Así que se puede decir que la enseñanza de esta materia debe ir más allá de la transmisión de datos por lo que el tomar en cuenta los objetivos de la materia, los objetivos y propósitos de la educación, las estrategias y recursos que se emplearan y las características del grupo y el espacio en el cual se aplicaran son elementos fundamentales dentro de su enseñanza.

El tiempo como ya se explicó anteriormente se retoma desde lo cronológico es decir el concepto clave sería cuándo, ya que se hace referencia en cuanto a los siglos, años, meses, días, horas, etc. Un determinado acontecimiento o hecho histórico tiene una fecha la cual está establecida y hace que se pueda ubicar cronológicamente, es decir la primera y la segunda Guerra Mundial a pesar de sus diferentes sucesos y objetivos se pueden identificar de manera temporal de otros acontecimientos como la independencia de México, se busca desarrollarlo dentro de esta propuesta por medio del juego didáctico.

En el programa de estudios de educación básica en la materia de historia dentro de sus propósitos generales están:

- Desarrollar las nociones de tiempo y espacio para la comprensión de los principales hechos y procesos de la historia de México y el mundo.
- Utilizar fuentes primarias y secundarias para reconocer, explicar y argumentar hechos y procesos históricos.
- Explicar características de las sociedades para comprender las acciones de los individuos y grupos sociales en el pasado, y hacerse consiente de sus procesos de aprendizaje.
- Valorar la importancia de la historia para comprender el presente y participar de manera informada en la solución de los retos que afronta la sociedad para fortalecer la convivencia democrática e intercultural.
- Desarrollar valores y actitudes para el cuidado del patrimonio natural y cultural como parte de su identidad nacional y como ciudadano del mundo. (SEP, 2017, pág. 161)

Estos propósitos se pretenden desarrollar a lo largo de la educación básica en el que se enfoca más esta propuesta es en el primero en el desarrollo de las nociones de tiempo y espacio, pero no se pretende dejar de lado a los demás ya que sirven como complemento para su comprensión.

Dentro del programa de estudios también se pretenden desarrollar propósitos específicos o propósitos por nivel educativos, que en este caso sería el de nivel secundaria, entre el cual de acuerdo con el que se va a tomar en cuenta para esta propuesta esta, “Ubicar en el tiempo y el espacio los principales procesos de la historia de México y el mundo para explicar cambios, permanencias y simultaneidad de distintos acontecimientos” (SEP, 2017, pág. 162)

Se elige este propósito en específicos porque para los alumnos de secundaria es difícil la comprensión de los hechos en orden cronológico, y por lo tanto su memorización es aún más complicada, al mismo tiempo que la ubicación espacial o geográfica es difícil para ellos, otro factor a considerar es la cantidad de fechas, datos y personajes que tienen que asociar para el conocimiento de cierto hecho, por lo que se toma en cuenta para el desarrollo de la propuesta didáctica.

Es importante que los alumnos perciban la importancia de la materia de historia para que no la vean como una más del currículo, se podrá cumplir este objetivo siempre y cuando el docente este informado de la materia que imparte, de sus propósitos y objetivos, aunque también algo que puede ayudar es el gusto por la misma por parte de los docentes ya que se transmitirá de la misma manera.

El enfoque que se tienen en cada materia es fundamental para cumplir con los propósitos y aprendizajes esperados establecidos en el plan de estudios, por lo que es importante tenerlo en cuenta y realizar actividades que ayuden a cumplirlo ya que es el eje vertebral de lo que se tiene que analizar.

Los propósitos u objetivos dentro de la enseñanza de la historia en secundaria se cumplen de acuerdo con la forma de desarrollarlos así que puede ser de gran ayuda establecer vínculos con otras materias para una mejor comprensión, no solo de la materia, sino también de las que se están retomando de acuerdo al grado académico, solo que desde diferente perspectiva como menciona, (Choppin, 2001, pág. 212) “los textos escolares pueden estudiarse desde distintas perspectivas, pues son a un tiempo material impreso, producto de consumo, soporte de conocimientos escolares, materiales pedagógicos, y portadores de ideologías y cultura”.

Las materias que pueden en este caso ayudar en el desarrollo del tiempo y espacio históricos pueden ser:

- Español, con el análisis y comprensión de los procesos, estudiando y analizando los procesos y hechos más relevantes a través de diferentes fuentes, la redacción e interpretación son dos características que no se pueden dejar de lado.
- Matemáticas para la ubicación y comprensión de las rectas y líneas de tiempo, así como la conversión y comprensión de siglos u año, todo lo que tiene que ver con lo numérico.
- Geografía: En cuanto a esta materia se puede estudiar el espacio en el que se desarrolla determinado acontecimiento, es decir se puede apoyar para

conocer en donde se ubica cada país y la importancia de esta para el desarrollo de los hechos históricos.

Para desarrollar estrategias como docentes se tienen que tomar en cuenta los propósitos que se pretenden desarrollar, los intereses y habilidades de los estudiantes y el tema, con esto será más fácil tanto desarrollar el tema como lograr que los alumnos se apropien de los contenidos.

En el caso de la materia de historia, “el contenido histórico es el vehículo apropiado para enseñar el proceso de la lectura” (Ramírez, 1949, pág. 296), y desarrollar distintas habilidades desde el ámbito deseado, si bien esta materia tiene mucho contenido por analizar hay que seleccionar los recursos y herramientas pertinentes para poder dosificar los contenidos de tal modo que los objetivos y su comprensión no sea de dificultad para los educandos.

Algunas veces, aunque se tomen en cuenta todas las herramientas, el ambiente o los tiempos no son los adecuados para su aplicación, por lo cual se tiene que tener en cuenta este tipo de situaciones y planear otro tipo de estrategias. Para el caso del desarrollo del tiempo y espacio histórico las más convencionales son las líneas del tiempo, las cuales además de que contienen una excesiva cantidad de datos solo se califica su estructura la mayor parte del tiempo, lo que se pretende desarrollar en la esta propuesta va más allá de la repetición de los hechos y fechas.

Juego Didáctico

La educación y la misma forma de enseñar como de aprender ha cambiado hoy en día, así que la escuela y los docentes tienen que buscar estrategias que sean atractivas con motivo de satisfacer las necesidades de aprendizaje de los alumnos para hacer que esto sea posible dentro de esta propuesta se plantea el juego didáctico como recurso de enseñanza para la materia de historia, debido a que “el juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida.” (Torres, 2002, pág. 290)

Al cavilar en juego o jugar, lo primero que se piensa es en la diversión o distracción, como docentes dentro de las escuelas se ha podido reflejar esto al interpretar acciones de

los alumnos como juegos debido a que “el juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo” (Torres, 2002, pág. 290) y se suele manifestar con frases como, “aquí es la escuela no se viene a jugar se viene a aprender”, “el tiempo de juego está en el receso” o “si quieren seguir jugando los mandare a dirección”, se podría decir que se interpreta y se da a interpretar a los alumnos como que esto es algo malo, sin objetivos, pero, por qué no retomar esto que tanto hacen los alumnos, sacándole provecho.

Lo que se pretende en esta propuesta es retomar el juego de un modo lúdico, planificada previamente de acuerdo a los temas y propósitos que se persiguen en la materia, “la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar” (Chacón, 2008, pág. 3) es por tal motivo que se considera como juego didáctico al que se pretende trabajar ya sea dentro del salón del clases o en cualquier otro medio para trabajar de modo atractivo a la vez pretende desarrollar habilidades en los alumnos, pero este es desarrollado de acuerdo con la edad escolar de los educandos y necesidades.

El juego didáctico es una técnica de enseñanza por medio de la cual se pretenden desarrollar los objetivos de cierto conocimiento por medio de la diversión y de forma lúdica. “El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.” (Chacón, 2008, pág. 1).

Como docente es importante que consideren los aspectos que interviene dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para desarrollar el juego lúdico que se considere conveniente de acuerdo con las características de los alumnos y la temática que se pretenda abordar con el objetivo de cumplir con los propósitos deseados.

Como se mencionó en el tema de estudio el juego lúdico o didáctico dentro de la pedagogía como menciona (García M. y Andrés, S/F, pág. 122), “la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia” por lo cual es adecuado ya que muchas veces la materia de historia es percibida como una de las más

aburradas o se desinteresan por esta ya que la ven como una materia no esencial, de esta manera los temas a desarrollar serán más atractivos porque “la temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma” (Chacón, 2008, pág. 4).

Clasificación del juego.

Dentro de los juegos existe clasificaciones, dependiendo de los objetivos que se persiguen, como lo son la diversión o el entretenimiento, pero en el ámbito pedagógico según Caillois citado en (Melo y Hernandez, 2014, pág. 51) clasifica el juego en cuatro tipos:

- juegos de competencia: dentro de este se promueve desarrollar habilidades para alcanzar el máximo desarrollo de estas para poder ser el mejor, se promueve la competencia.
- juegos de suerte: en este tipo de juegos se emplean la adivinación, y se centra en los aprendizajes basado en la experiencia.
- juegos de imitación: Se suelen llevar a cabo en materias como artes, pero este se relaciona con los juegos de roles.
- juegos de vértigo: dentro de este tipo de juego se representa un peligro o emoción para el jugador.

Piaget citado en (Melo y Hernandez, 2014, pág. 53) propone una clasificación de juego dependiendo de la edad evolutiva del ser humano, y se basan en aspectos propios de este como afectividad, cognición, motricidad e imaginación, por lo que clasifica el juego en tres tipos:

- Sensoriomotor: Entra dentro de los primeros años del niño, cuando está a desarrollando capacidades sensoras y motrices, empezando a desarrollar habilidades básicas.
- Simbólico: En este tipo de juego se emplean representaciones mentales como símbolos, se denomina juego imaginario, de fantasía, dramático o fingido, se introduce al niño a la acción de pensar.

- De reglas: este ya tiene una base más sólida, además de utilizar símbolos se empieza a jugar siguiendo una serie de lineamientos por cumplir.

Como se puede observar existen diferentes clasificaciones para los juegos, hay una gran variedad de estos en el ámbito pedagógico así que tanto una clasificación u otra serian insuficientes debido a que no se toman en cuantos aspectos que también forman parte de este y están presentes como lo son el número de jugadores, la forma de implementarlos, el lugar en el que se van a desarrollar, etc.

Como menciona (Chacón, 2008, pág. 2) “este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:”

Del área físico-biológica: mediante los cuales de desarrolla la distintas capacidades y destrezas de los alumnos los cuales tiene que ver con capacidades físicas como movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos, este tipo de área suele desarrollarse más a menudo en materias como lo son educación física y artes.

Del área socio-emocional: dentro de este aspecto se puede desarrollar, la espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos, este tipo de habilidades se trabaja en materias como lo son tutoría y educación emocional, siendo esta última muy importante para todas las materias ya que dentro del plan y programa de estudios 2018 se mencionan este elemento, el cual debe incluirse y por lo tanto trabajarse en cada una de las materias.

Del área cognitiva-verbal: principalmente se desarrolla la imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas y se puede asociar a diversas materias, pero al mismo tiempo al momento de desarrollar los juegos se propicia a desarrollar este tipo de elementos en los alumnos.

De la dimensión académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades, esta área se concentra en todas las materias como tal aun que les da más

importancia a las áreas de rezago pero que son primordiales para aprender las demás materias que son español y matemáticas.

La autora nos da a conocer cuatro distintas dimensiones, pero esto no quiere decir que se desarrolle solo una cuando se trabaja dentro del salón de clases, se puede mencionar que cuando un juego está bien planificado de acuerdo con los intereses de los alumnos y objetivos de la materia, además de que su organización y sus reglas están bien establecidas, entonces se pueden desarrollar diferentes áreas, que es lo que se pretende desarrollar dentro de esta propuesta, por ejemplo que los alumnos al mismo tiempo que se apropian del contenido de un tema también trabajen en equipo, muestren empatía hacia sus compañeros y al momento de desarrollar los juegos lo hagan con seguridad.

Propuesta didáctica

Estrategias.

Una estrategia se puede definir como una serie de acciones planteadas que siguen pasos en específico con el fin de llegar a un objetivo, estas se pueden utilizar en diferentes situaciones que tengan un fin, suelen ser planteadas de acuerdo con lo que se pretenda lograr y con los recursos que se requieran o pretendan utilizar.

En la educación las estrategias se dividen en lo que son estrategias de enseñanza y de aprendizaje, las primeras tienen que ver con las acciones que involucran al docente, por ejemplo la planificación o secuencia didáctica, mediante la cual el profesor plantea las acciones que seguirá dentro del salón de clases para llegar a sus objetivos que en este caso serían los propósitos o aprendizajes esperados de una materia y las segundas al alumno, mediante la cual se busca mejorar la forma de aprendizaje o retención, análisis y comprensión de información .

(Vásquez, 2010, pág. 22) define “las estrategias de enseñanza se pueden considerar como aquellos modos de actuar del maestro que hacen que se generen aprendizajes, y por eso, estas estrategias son el producto de una actividad constructiva, creativa y experiencial del maestro, pensadas con anterioridad al ejercicio práctico de la enseñanza, dinámicas y flexibles según las circunstancias y momentos de acción.”

Por otra parte, (Anijovich, 2009, pág. 25) menciona que son un “conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué.”

De acuerdo con las dos definiciones anteriores se concuerda que las estrategias de enseñanza son orientaciones elaboradas por el docente para sus alumnos mediante una serie de pasos planificados, los cuales tienen un fin y en el caso del ámbito educativo como lo dice su nombre sería la enseñanza o el logro de los aprendizajes esperados en los educandos. Estas acciones, se aplicarán durante el desarrollo de las clases haciendo uso de materiales y recursos didácticos que faciliten la tarea del maestro haciéndola más eficiente, y por consecuencia promueva adecuadamente la adquisición del conocimiento por parte del alumno.

Respecto a las estrategias de aprendizaje (Monereo, 1994) en su libro “Estrategias de enseñanza y aprendizaje.” las define como procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Tomando en cuenta esta perspectiva, se puede mencionar que una estrategia de aprendizaje es el medio por el cual el educando adquiere conocimiento y es capaz de aplicarlo en diferentes tareas, este tipo de estrategias pueden ser establecidas por el docente o el mismo alumno, pero su fin es adquirir un aprendizaje

Como docente se deben de conocer diversas estrategias de aprendizaje y enseñanza y ser capaz de adaptarlas a la capacidad cognitiva de alumnos, aunque cada uno tiene distintas habilidades, también tienen características en común que son las que ayudan para unificar el modo de trabajo dentro del aula y volverlo efectivo.

Las estrategias deben de plantear adecuadamente los objetivos y contenidos de las actividades de manera clara y precisa, de modo que el alumno esté interesado en él y entienda que el conocimiento que adquirió puede utilizarlo en contextos diferentes a la

escuela; finalmente para llegar al resultado deseado se debe orientar a una meta. Para que sea así, cabe mencionar que se tienen que tomar en cuenta diferentes circunstancias que intervienen dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, como pueden ser la materia, el tiempo en el que se desarrollara, los objetivos o propósitos, el número de alumnos, el contexto áulico y social, entre otros.

Si bien en el aula existen diferentes cuestiones como lo son “la enseñanza y el aprendizaje, pese a ser el objetivo final, no son sino una dimensión más de lo que ocurre en el aula y de los procesos que allí se desarrollan” (Watkins, 1991, pág. 82), es por esto que se tiene que poner especial atención a todo lo que engloba estos términos dentro de la enseñanza porque son los que van a estar presentes, claro está que para impartir un conocimiento se tiene que elaborar una serie de pasos para ordenar y llevar una secuencia lógica de lo que se desarrollara y se realiza por medio de la secuencia didáctica, de este modo las estrategias de enseñanza y aprendizaje se pueden desarrollar.

Secuencia Didáctica.

La secuencia didáctica, “es una forma de organizar todo aquello que necesite de cierto ordenamiento tiempo-espacial de y en las acciones cotidianas” (Quintar, 1998, pág. 55), para organizar los contenidos de modo que se desarrollen las competencias y aprendizajes esperados. Dentro de las secuencias didácticas se tiene que poner aspectos muy puntuales, pero al mismo tiempo tienen que ser claros, se trata de que cualquier persona pueda por en marcha una secuencia, sino de quien la vea la pueda implementar sin ningún problema, por este motivo veo entre sus principales aspectos la claridad en todos sus sentidos.

Otra concepción que se retoma de (Quintar, 1998, pág. 52) menciona que “La planificación es una razón humana, es la organización del tiempo de un sujeto y los sujetos que están en el hacerse de una tarea”. Como docentes tenemos que identificar diferentes aspectos dentro del aula y saber intervenir en cada uno de ellos para el desarrollo de las secuencias, entre los aspectos que se pueden resaltar en este autor esta la organización del tiempo.

Una sesión dentro de la educación secundaria son cincuenta minutos dentro de los cuales se pretende desarrollar una serie de actividades como lo son, el pase de lista, actividades de inicio, retomar los aprendizajes y lo que se desarrolló una sesión anterior, el desarrollo del tema las actividades para su reforzamiento, la evaluación y retroalimentación de contenidos, es claro que no se tiene que hacer exclusivamente en una sesión pero el programa de estudios demanda una organización del tiempo conjunta con los contenidos adecuada para realizar las actividades pedagógicas.

Al realizar una secuencia se tienen que tomar una diversidad de elementos que están inmersos en lo que se va a desarrollar, (Barriga, 2013, pág. 18) menciona que “la construcción de una secuencia tiene como punto de partida una serie de aspectos formales que emanan del plan de estudios... Puede ser materia, asignatura, modulo, unidad de aprendizaje, o denominación que el currículo establezca para el trabajo docente”.

“La estructura de la secuencia se integra con dos elementos que se realizan de manera paralela: la secuencia de actividades para el aprendizaje y la evaluación para el aprendizaje inscrita en las mismas actividades” (Barriga, 2013, pág. 20), de esta forma dentro de las actividades se integran los tres tipos de evaluación que sería la diagnóstica, formativa y sumativa, se puede visualizar su estructura (Anexo 1).

Por otra parte (Pimienta, 2014, pág. 82) menciona que “una secuencia didáctica que siempre, debe dirigirse a una situación didáctica, es decir a una situación de aprendizaje que requiere ser animada conjuntamente con los estudiantes para contribuir al logre de competencias” por tal motivo hace mención de elementos que considera necesarios incluir tales como:

- Identificación de la secuencia.
- Problema significativo del contexto.
- Título de la secuencia.
- Competencias genéricas.
- Competencias disciplinares.
- Dimensiones de competencias.
- Recursos.

- Actividades concatenadas.
- Evaluación
- Metacognición.

Cada uno de los elementos que menciona este autor, está representado en la propuesta, (Anexo 2).

Dentro de esta propuesta didáctica que es el juego didáctico se implementó una secuencia didáctica retomando elementos de estos dos autores con el objetivo de que la implementación y presentación sea clara y muestre los objetivos que se pretenden alcanzar como la forma de aplicación dentro de un contexto escolar.

Con motivo de la suspensión de clases debido a la pandemia que se está viviendo, esta propuesta se realiza de modo documental, aunque su estructura se ha llevado a cabo en diferentes contextos escolares a lo largo de la licenciatura, también se ha modificado quitando y retomando aspectos que se consideraron relevantes para su mejor aplicación.

Los elementos que se incluyeron son los datos generales entre los que están, el nombre de la asignatura, del docente, el tema y subtema que se abordaran como el eje rector del programa de aprendizajes clave, los aprendizajes esperados, competencias a desarrollar, el número de sesiones y la fecha en que se aplicara esta secuencia, así como las estrategias de aprendizaje y de enseñanza, también se incluye el apartado de secuencia didáctica en donde se muestra la fecha el inicio, desarrollo y cierre de cada actividad como la forma de evaluación de cada clase, los productos esperados, la metodología a implementar como la bibliografía utilizada, así mismo apartados para observaciones y sugerencias en caso de ser observado, en el (Anexo 3) se muestra el formato de esta secuencia, la cual se aplicó en la propuesta didáctica.

La propuesta didáctica de este documento se realiza bajo las características ya planteadas de la planificación con el objetivo de que el juego didáctico propicie tanto el interés como el aprendizaje en los alumnos de los tres grados de secundaria, a continuación, se desarrollaran tres propuestas de distintos juegos didácticos que se pueden implementar en las clases de la materia de historia. Los temas por abordar, así como su eje, aprendizaje esperado, motivo por el cual se retoman se muestran en el siguiente cuadro.

Temas y aprendizajes esperados				
Grado	Eje	Temas	Aprendizajes esperados	Justificación
PRIMER GRADO	Formación de los estados nacionales	Panorama del periodo	Reconoce los principales procesos y acontecimientos mundiales de mediados del siglo XX.	Al abordar los temas que generalmente son panorama del periodo los alumnos suelen sentirse muy agobiados con el exceso de información, fechas y acontecimientos que se tienen que abordar, como lo son dentro de este tema las trece colonias, el liberalismo la revolución industrial, la primera y segunda guerra mundial, por lo que verlo desde un enfoque diferente que desde mi propuesta es desde el juego didáctico ellos pueden enlazar las cantidad de información y a la vez verla cronológicamente, lo que se pretende es que ellos no vean la cantidad de información, más bien que reflexionen los temas y los vean como una serie de procesos simultaneas que se entrelazan entre sí.
SEGUNDO GRADO	Civilizaciones	Panorama del periodo	Reconoce los principales procesos y rasgos culturales del México antiguo y los ubica en el tiempo y espacio.	Dentro de este tema hay una gran variedad de subtemas las cuales se les hacen muy interesantes a los alumnos, pero al mismo tiempo las confunden y muchas veces debido a esto es difícil que ellos las ubiquen temporal y espacialmente, así que lo que se pretende es abordarlas de manera cronológica a partir del juego didáctico, si bien no se las van a pretender tal y como dice el libro de texto, esto les ayudara a tener una idea más clara tanto de las características de cada cultura y de su ubicación temporal y espacial .
Grado	Bloque	Tema	Aprendizaje esperado	Justificación
TERCER GRADO	III Del México independiente al inicio de la revolución mexicana (1821-1910)	Panorama del periodo	Ordena hechos y procesos relevantes desde el México independiente hasta antes de la revolución mexicana, aplicando términos como siglo, década y año	Dentro de este tema hay una serie de conflictos políticos, entre ellos está la inestabilidad del poder presidencial, ya que el cambio tanto de forma de gobierno como de presidentes en esta época es algo que lo caracteriza, también están presentes los conflictos internacionales que México enfrenta y esto es lo que principalmente les cuesta trabajo comprender a los alumnos de este periodo por lo que se pretende darle al igual que en los otros dos temas un enfoque que sea atractivo para ellos por medio de un juego didáctico. De esta manera los alumnos lo verán desde otra perspectiva y se motivara a que participe e indague en el tema para cumplir con los aprendizajes esperados.

Cabe mencionar que se realizan tres propuestas cada una con un juego didáctico distinto para cada tema, y aunque se presenta en cada grado escolar se retoma el tema en cada uno del panorama del periodo ya que es aquí en donde los alumnos suelen sentirse agobiados por la cantidad de acontecimientos que se presentan en este tema así que se retoma la necesidad de reconocer cada tema con sus aspectos más principales como lo son la fecha, el nombre y los aspectos más generales que lo representan para su fácil comprensión, es decir los conceptos de “tiempo y espacio”.

Secuencia “Memorama”.

La primera propuesta se realiza en el primer grado de educación secundaria, se retoma el eje: Formación de los estados nacionales, con el tema panorama del periodo y el aprendizaje esperado: reconoce los principales procesos y acontecimientos mundiales de mediados del siglo XVIII a mediados del siglo XX, los aspectos generales se presentan en la primera parte de la secuencia (Anexo 4).

La segunda parte de la propuesta que es el desarrollo de la secuencia muestra las dos sesiones en las que se desarrollara el juego didáctico (Memorama), mostrando el inicio, desarrollo y cierre de cada día, explicando de forma puntual como se trabajara, así como los aspectos a evaluar y los productos esperados, además de las actividades extra clase si es que hay, se muestra su estructura (Anexo 5).

Durante la primera sesión, al inicio de la clase se analizan las preguntas por medio de participación a distintos alumnos con el objetivo de retomar sus conocimientos previos, a sea para modificarlos o introducir nuevos conceptos que refuercen los que ya tienen, los aspectos que se retoman al inicio de la sesión son:

- Mencionar los periodos de la historia.
- Ubicar la edad contemporánea.
- ¿Qué características tiene?
- ¿De qué periodo y que acontecimientos marcan este periodo?
- Mencionen algunos acontecimientos importantes de este periodo.

Más adelante se da una breve explicación con ayuda de los que se retomó anteriormente para que ellos comprendan la temática, a partir de sus propias ideas para integrar contenidos que les interesen ya que “los alumnos deben estar conscientes de que hay nuevos conocimientos que aprender y que hay que prestarles atención” (Saint-Onge, 1997, pág. 30), de esta manera poder desarrollar las actividades previstas.

Posteriormente se anotan en el pizarrón acontecimientos que se desarrollaron durante la edad contemporánea, en la secuencia didáctica se retoman estos acontecimientos y la actividad a desarrollar como si ya tuvieran conocimiento de la información de cada tema, para ello se tiene que hacer del conocimiento de los alumnos, una clase antes para que ellos puedan investigar en distintos medios la información que es la que utilizaran durante esta sesión, así que ya tiene que tener desarrollados los temas que se presentan a continuación:

- Capitalismo.
- Liberalismo.
- Independencia de las trece colonias.

- Revolución industrial.
- Independencia de México.
- Charles Darwin publica el Origen de las especies.
- Guerra civil estadounidense.
- Unificación de Alemania.
- Empieza el Porfiriato en México.
- Mari Curie gana el premio nobel de física.
- Primera Guerra Mundial.
- Revolución Mexicana.
- Crisis económica de EUA
- Segunda guerra mundial.
- Lanzamiento de la primera bomba atómica.

Las temáticas se retoman del libro de texto para que ellos puedan identificarlas más fácilmente, con ellas se desarrollara el Memorama, para desarrollar esta actividad se pide a los alumnos que conformen equipos de cinco integrantes, retomando la teoría de Vigotsky, la cual manifiesta que el entorno como la relación que desarrolla y como esta contribuye a la construcción de su aprendizaje.

El juego que se desarrollara es el Memorama, este tradicionalmente consiste en una serie de cartas, las cuales tienen un par idéntico, pero en esta propuesta se va a modificar un poco su estructura debido a los objetivos y aprendizajes esperados que se persiguen, las cartas que elaboraran los alumnos, en una carta mostrara el nombre, la fecha del acontecimiento, del mismo modo una imagen o dibujo representativo, en su carta par, tendrá que desarrollarse una pequeña explicación en la cual se mencione los aspectos más relevantes. Se puede visualizar su estructura (Anexo 6), cada uno de los alumnos tendrá información de forma individual, pero al estar en equipo podrán socializar su información y desarrollarlas de manera más objetiva.

Al desarrollar las cartas de esta manera se podrá trabajar la información más relevante de cada tema lo que hará más fácil su comprensión, además de que las imágenes ayudaran a identificarlos acontecimientos, con esto se hará más fácil la comprensión de

tiempo y espacio ya que se identificara al momento del desarrollo de la actividad, pero al mismo tiempo se podrán ubicar temporal y espacialmente con el desarrollo del juego.

El segundo día para desarrollar la secuencia se retomará lo trabajado una clase previa para aclarar los contenidos desarrollados, ya durante el desarrollo de la sesión se plantea salir al patio, debido a que muchas veces el espacio del salón es pequeño y no permite el desarrollo de la propuesta, así que se llevara a cabo en un espacio más amplio, se delimita cierto espacio para que se establezca un orden.

El juego se implementará con las mismas reglas al tradicional, en este caso los jugadores serán los participantes del equipo, se ponen las cartas con la cara hacia el piso, cada participante tiene un turno para levantar las tarjetas, al hacerlos deberá leer y mostrar la que tienen la imagen, fecha y nombre del acontecimiento, posteriormente leer la que trae la explicación, cada participante determinará si es su par o no, al hacer esto, si se llega a equivocar y regresa a su lugar las cartas aunque sean par, otro de los integrantes puede robar el par, gana el que obtenga mayor número de pares. Se llevarán a cabo dos rondas, la primera con las cartas que realizó el equipo y una segunda la docente las cambiara con otro equipo.

Al terminar se regresa al salón de clases en donde se retoman aspectos como:

- ¿Qué acontecimientos recuerdan?
- ¿En dónde pasaron y por qué es importante para este periodo?

De esta manera se podrán reafirmar los acontecimientos revisados durante las dos sesiones, se retomará a lo largo de la secuencia como puntos importantes, los conceptos de tiempo y espacio de cada uno de estos, además de que estarán presentes en el desarrollo de la actividad y se reafirmarán con la aplicación del juego.

La evaluación para esta primera propuesta es sumativa por medio de una lista de cotejo que pone en evidencia los indicadores que deben estar presentes en las cartas (Anexo 7), además de que se tomara en cuenta la participación de los miembros del equipo tanto en el desarrollo de la actividad como en su aplicación.

Secuencia “Lotería”.

La lotería es un juego tradicional mexicano, que consiste en una serie de cartas en las que están representadas personajes o cosas características de México, también cuenta con distintos tableros los cuales contienen la imagen aleatoriamente de las cartas anteriormente mencionadas. En esta segunda propuesta se utilizará la lotería, pero al igual que con el Memorama se tiene que hacer ciertas modificaciones para cumplir con los objetivos de esta propuesta.

Del mismo modo que con el Memorama se desarrolló esta propuesta con el mismo formato de planificación ya mencionado y que se puede visualizar (anexo 8), en el primer apartado se muestran los datos generales correspondientes a la asignatura, número de sesiones, aprendizajes esperados entre otros datos generales.

El eje para trabajar sería el número II que lleva el nombre de civilizaciones, el tema es panorama del periodo y el aprendizaje esperado: reconoce los principales procesos y rasgos culturales del México antiguo y los ubica en el tiempo y espacio.

Posteriormente en el desarrollo de la secuencia, en el inicio de la primera clase se realizan cuestionamientos a los alumnos para recuperar sus aprendizajes previos y poder retomar con ellos el tema a desarrollar los cuestionamientos son:

- ¿A qué se le denomina México antiguo?
- ¿Qué es Mesoamérica?
- ¿Cuáles son las civilizaciones antiguas que conocen?
- ¿Cuánto tiempo ha pasado desde que existieron dichas civilizaciones?

Es importante que las ideas de los alumnos no solo queden como algo que expresó, sino que se socializara cada una de las ideas que tengan los alumnos y de ser necesario se complementaran o modificaran de ser erróneas, de este modo se hace una introducción general al tema y se da pauta al desarrollo de la actividad.

Durante el desarrollo de la sesión se anota el cuadro del anexo 1 de la planificación (Anexo 8), en el cual solo aparecerán las temáticas y del lado contrario ellos tendrán que complementarlo con ideas principales con ayuda de su libro de texto, poniendo énfasis que se debe incluir el tiempo, espacio como algunas características principales. El objetivo de este cuadro es tener información sintetizada de tal manera que identifiquen los conceptos

al momento de desarrollar el juego, este cuadro tiene una forma de evaluación que es a partir de una lista de cotejo que se incluye (Anexo 9), de esta manera se da a conocer a los alumnos, los aspectos que tienen que tomar en cuenta al momento de realizar el cuadro.

Posteriormente se da la indicación de que tienen que elaborar un tablero de lotería en su cuaderno, la lotería llevara por tema “lotería de civilizaciones”, este deberá contener nueve espacios en cada uno de estos, debe tener un tema, los temas a desarrollar tienen que elegirlos del cuadro de doble entrada, los temas se elegirán y plasmaran en el tablero de forma aleatoria, cada tema tiene que tener su título y una imagen que represente este mismo. Al igual que el cuadro de doble entrada este se calificará mediante una lista de cotejo para que los alumnos conozcan las características que deben tomar en cuenta para su elaboración (Anexo 10).

En la parte final de esta sesión, tomando en cuenta que la elaboración del cuadro de doble entrada y el tablero con sus dibujos les llevara un tiempo considerable, solo se califican de acuerdo con las listas de cotejo anteriormente mencionadas.

En la sesión dos de esta secuencia didáctica, en el inicio, algunos alumnos por voluntad propia o elegidos por la docente pasaran al frente a dar una pequeña síntesis de los temas vistos la clase anterior y mencionar las actividades que se desarrollaron, se harán correcciones o complementaran ideas, en caso de ser necesario, para tener ideas concretas y claras acerca del tema.

En el desarrollo del tema se explica a los alumnos la manera de desarrollar el juego que consiste en hacer diez bolitas de papel con una hoja de reúso, los cuales servirán para marcar las casillas durante el juego. Para el desarrollo del juego se explicará que se seguirán las reglas del juego tradicional, en el cual se irán mencionando no los conceptos que tienen que marcar, sino que se mencionaran de forma aleatoria las principales características de tema, sin decir al que se refiere, por medio de tarjetas que la docente tendrá ya elaboradas.

Lo que se pretende es que los alumnos reafirmen su conocimiento identificando las características de este, así van a poder marcar la casilla correspondiente, el primero en tener marcadas todas sus casillas será el ganador, el cuadro lo podrán utilizar para guiarse en la

primera ronda, así que cuando se mencionen las características de cierto tema se dará un tiempo pertinente de consulta.

A pesar de ser un juego de suerte, los alumnos tendrán que poner especial atención a sus conocimientos para poder desarrollar el juego en sí, la participación de los alumnos será tomada en cuenta, y se le hará saber a los alumnos para que se mantenga el interés además de que se propondrá como ganador un solo jugador del grupo, de esta forma la competencia de igual manera los impulsara a consolidar sus conocimientos.

Al término de la primera ronda los que salgan vencedores volverán a competir entre sí, pero esta vez se tendrá que cambiar su tablero con alguno de sus compañeros, se harán las rondas necesarias para obtener un ganador del grupo, a partir de la tercera ronda no se podrá consultar el cuadro elaborado. En la parte final de la sesión, se mencionarán los aspectos más importantes del tema retomando sus características principales en cuanto a tiempo y espacio, se permitirá la intervención de algunos alumnos.

Secuencia “Adivina Qué, Quién”.

El tercer juego desarrollado se realizó con la estructura de la secuencia utilizada en las anteriores propuestas (Anexo11), primero se presentan los datos generales a trabajar que son los siguientes:

- Bloque III Del México independiente al inicio de la revolución mexicana (1821-1910)
- Tema, Panorama del periodo.
- Subtema, Ubicación temporal y espacial de los principales hechos y procesos históricos del México independiente a la revolución mexicana
- Aprendizaje esperado, ordena hechos y procesos relevantes desde el México independiente hasta antes de la revolución mexicana, aplicando términos como siglo, década y año.

En esta secuencia se trabaja con el plan y programa 2011, que se está trabajando en secundaria en este último periodo. En esta secuencia se trabajarán con los principales hechos y procesos desarrollados después de la independencia de México y antes de la

revolución mexicana, por lo que se propone que los alumnos trabajen con información de su libro de texto y la desarrollen mediante el juego.

En el desarrollo de la secuencia, este se realiza en una sola sesión, debido a que estos acontecimientos los tienen presentes, es decir tienen conocimientos previos acerca de estos, muchas veces están incompletos o son erróneos, pero logran identificar los conceptos, lo que se realizara es ayudarlos a aclarar sus conocimientos, concretizarlos y generar nuevos.

Durante el inicio de la sesión se consideran los conocimientos previos de los alumnos preguntando lo que saben acerca del periodo a desarrollar que, en este caso sería de la independencia de México al inicio de la revolución mexicana, estos se anotaran en el pizarrón, se harán correcciones y se agregara información en caso de ser necesario, de este modo los alumnos tendrán ideas generales y correctas sobre las temáticas.

En el desarrollo de la secuencia, se toman los acontecimientos escritos con anterioridad en el pizarrón, si es necesario se agregan los faltantes, de tal modo que queden los siguientes:

- Consumación de la independencia.
- Constitución de 1824.
- Independencia de Texas.
- Guerra de los pasteles.
- Tratado de Guadalupe Hidalgo.
- Constitución de 1857.
- Batalla del 5 de mayo.
- Plan de la Noria.
- Plan de Tuxtepec.
- Guerra de reforma.
- Porfirito.
- Inicio de la revolución.

Estos serán con lo que se trabajaran, se tomaron de su libro de texto para que pudieran desarrollar la siguiente actividad que consiste en buscar estos acontecimientos en

su libro de texto y subrayar las ideas principales, esta actividad se realiza para llevar a cabo el juego.

Se da un tiempo determinado para su elaboración dependiendo del trabajo y ritmo del grupo, posteriormente se da a conocer la dinámica o forma de trabajar el juego que consiste en que un alumno pase al frente tiene que voltear hacia el pizarrón, la docente pegara una tarjeta en su espalda, la tarjeta contendrá el tema y una imagen del acontecimiento, los demás alumnos del grupo tendrán que darle pistas a su compañero, podrán apoyarse de las ideas principales que anteriormente subrayaron, hasta que el alumno que está al frente logre identificar el acontecimiento.

Una vez que se conozca el acontecimiento tendrá que escribirlo en el pizarrón junto con algunas ideas que sus compañeros le mencionaron, de no identificarlo pasara a su lugar y pasara otro alumno, se le asignara una temática diferente, se dará por concluido hasta terminar los acontecimientos, los alumnos tendrán tomando notas en su cuaderno de lo que se vaya realizando en el pizarrón.

Para finalizar la sesión se retoman los acontecimientos abordados mencionando sus características, se toma en cuenta la participación de los alumnos para desarrollar este último apartado.

La evaluación de esta secuencia se realiza por medio de la observación en el caso de las participaciones y la realización de las actividades que son el subrayado del libro de texto y las notas de su cuaderno, por lo que no se anexa un instrumento de evaluación como tal.

Características De Las Secuencias.

En cada una de las secuencias se toman en cuenta los conocimientos previos de los alumnos ya que estos constituyen un marco importante sobre las ideas que se han generado durante su trayectoria académica, de acuerdo con lo que (Hargreaves, 2000, pág. 403) menciona estos conocimientos “configuran una compleja red de ideas, datos, principios y acciones que constituyen algo más que simples boques de información. Pueden facilitar, inhibir o transformar el aprendizaje en formas productivas o disfuncionales”, por lo que al

retomarlas hay que buscar mejorarlas o darles el sentido de acuerdo con los objetivos que se persiguen.

(Saint-Onge, 1997, pág. 32) citando a Ausubel (1973) nos menciona que en la teoría del aprendizaje significativo “el factor que determina nuestra capacidad para obtener provecho de una situación de aprendizaje potencial es lo aprendido anteriormente, el conjunto de conocimientos ya adquiridos”, es por tal motivo que se decide iniciar cada sesión ya sea retomando aspectos sobre los aprendizajes que tienen los alumnos sobre determinado tema o recapitulando lo de una clase anterior, este tipo de conocimientos dará apertura al tema a desarrollar.

Otro elemento que se considera dentro de las sesiones es el análisis de textos, por medio de la investigación, la educación constructivista acerca al alumno a la formación de su propio conocimiento, lo que se pretende con este tipo de estrategias es que indaguen en diversas fuentes de información y bajo su criterio elijan la que crean más conveniente, esto va a propiciar la lectura en los alumnos, dentro de la práctica educativa se debe “ayudar a los alumnos a disfrutar leyendo y utilizar la lectura como instrumento privilegiado en la construcción de conocimientos” (Sole, 1996, pág. 173)

Dentro de la última secuencia (Anexo 12), también se trabaja la lectura, pero esta se hace por medio del libro de texto, este material es criticado fuertemente, pero concuerdo con la idea de (Ramírez, 1949, pág. 296) que expresa, que se debe tomar “el libro de texto, como auxiliar de la enseñanza, no es un instrumento malo; lo malo es usarlo como instrumento único o emplearlo mal, violando la técnica apropiada de su manejo o uso”.

Una estrategia utilizada para poder desarrollar el juego de la lotería es el cuadro de doble entrada como plantea (Pimineta, 2012, pág. 30) “es un tipo de operación de registro que permite organizar y sistematizar información a partir de columnas horizontales y verticales que concentran y relacionan información que se ha obtenido a partir de una lectura”, de esta forma tendrán una organización de fácil acceso y comprensible para poder buscarla o desarrollar otras actividades como lo es en este caso, que es utilizada para consulta cuando ellos requieren la información

La estrategia más importante para esta propuesta didáctica es el juego, el cual se desarrolla dentro de las tres secuencias, se retoma esta estrategia ya que a lo largo de la licenciatura en los distintos acercamientos a la práctica educativa se retomaron dando resultados favorable en distintos contextos, al implementar cualquier juego con enfoque didáctico, los alumnos muestran interés y participación, además de que los contenidos siempre están presentes, por este motivo se recalca la importancia de que siempre que se decida aplicar esta estrategia, debe tomarse en cuenta todas las características del grupo como de los contenidos que se desean abordar.

La aplicación del Memorama fue solo mediante la aplicación del juego, pero a pesar de esto el interés por ser algo innovador y que tenía el sentido del concepto juego motivo el aprendizaje, en esta propuesta se aplicó este juego de modo distinto al igual que la lotería debido a que los alumnos son quienes indagaron la información, trabajan con ella elaborando los juegos y aparte la aplicación de este mismo permite la recapitulación de contenidos.

La lotería también se aplicó anteriormente de la misma forma, acompañada del cuadro de doble entrada, a pesar de que se aplicó en las clases en línea se pudo ver una mayor participación de los alumnos por los temas, algunas actividades elaboradas por los alumnos (Anexo 12) y (Anexo 13).

A pesar de que (Lutte, 1991, pág. 99) citando a Piaget menciona que el “considera el pensamiento formal como el último estadio del desarrollo cognoscitivo, el estado del equilibrio final”, al igual hay otros autores que no están de acuerdo con esta idea, (Lutte, 1991, pág. 106) “afirma que el modelo lógico matemático de Piaget no es el más valioso para describir el pensamiento del adolescente” tomando en cuenta que los adolescentes son personas las cuales están pasando una gran diversidad de cambios, los cuales muchas veces provocan ciertos cambios psicológicos.

Si bien los adolescentes tienen un desarrollo cognoscitivo más elevado, las características y aplicación de la diversidad de juegos pueden ayudar a seguir fomentando su desarrollo si tienen reglas concretas, están bien preparados y persiguen objetivos específicos.

Al momento de pedir que los alumnos desarrollen los juegos que posteriormente se aplicaran lleva por objetivo que sintetizen y entiendan el tema, así como fomentar su reflexión y creatividad, este aspecto a juicio de (Sternberg, 1997, pág. 35) “incluso un trabajo que pareciera estar entre los más rutinarios del mundo se puede volver creativo si las personas aplican sus mentes a ello”, durante la vida escolar y la vida en sociedad se tiene reflexionar y ser creativo para dar solución a una diversidad de problemáticas, de ahí la importancia de desarrollarse en los alumnos.

Otro aspecto que se trabaja dentro de los juegos son las imágenes que son un recurso del cual se apoyan para propiciar el aprendizaje, “los alumnos necesitan relacionar las diferentes partes de la asignatura, esto es necesitan imágenes que engloben su estructura y les permitan observar cómo se ensamblan en un todo coherente” (Perkins, 2000, pág. 333)

Un aspecto importante y se maneja dentro de las secuencias es el trabajo en equipo o entre pares, para Vygotsky (1956) citado por (Candela, 1997) propone “la interacción entre iguales conduce el desarrollo a través del conflicto cognoscitivo y a través de abrir un área de desarrollo potencia, es decir un andamiaje”, mediante el cual los alumnos podrán identificar las ideas de los demás con las suyas e ir las modificando para su mejor comprensión, que es básicamente lo que se realiza con la aplicación del juego en el aula. Esta interacción propiciara además el desarrollo de competencias comunicativas y de integración entre pares.

Como en toda propuesta se tiene que trabajar de cierto modo para logara los objetivos y estos están determinadas por la forma de evaluar tanto los productos como los aprendizajes que se propician en los alumnos, así como los apuntes de los alumnos que tienen como principal objetivo “confeccionar una red de ideas que conecten las palabras por medio de oraciones breves” (Perkins, 2000, pág. 16).

La evaluación es “entendida como acreditación numérica... tiene un peso importante en la vida escolar... muchas veces el único parámetro que se evalúa son los aprendizajes” (Sandoval, 1999, pág. 149), al mencionar este término a los alumnos piensan en calificación y por lo tanto aprobación de alguna materia, aunque lo que realmente importe sea su conocimiento de esta misma, claro está que dentro de las secuencias se toma en cuenta la entrega de trabajos, pero este no es el único parámetro, también se encuentra

la participación y la observación de su desarrollo dentro del aula de acuerdo con sus aprendizajes.

Para la evaluación de las actividades propuestas como de la elaboración de los juegos se plantean distintas listas de cotejo que se pueden visualizar en los (Anexos 8, 10 y 11). Se toma la lista de cotejo como instrumento ya que tiene una serie de indicadores los cuales son fácil y rápido de identificar tanto para el docente como para los educandos, de este modo el docente podrá visualizar los elementos que están presentes y el educando tendrá que tomarlos en cuenta para la realización de su actividad.

Durante la elaboración de esta propuesta se tomaron aprendizajes docentes adquiridos a lo largo de la licenciatura, pero también sirvió para encaminar algunos más y desarrollar nuevas habilidades que permitieron el mejoramiento de la práctica pedagógica.

Habilidades Docentes Desarrolladas

El plan de estudios 1999 plantea cinco rasgos del perfil de egreso, los cuales se tienen que desarrollar a lo largo de la licenciatura por medio de distintas asignaturas los rasgos del perfil de egreso son: habilidades intelectuales específicas, dominio de los propósitos y los contenidos de la educación secundaria, competencias didácticas, identidad profesional y ética, y capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela.

A lo largo de la licenciatura y durante los dos últimos semestres en la elaboración de esta propuesta didáctica se desarrollaron los diferentes indicadores de los cinco rasgos del perfil de egreso, de acuerdo con el primer rasgo que es el de habilidades intelectuales específicas entre las áreas en las cuales se desarrollaron distintas habilidades son:

En el desarrollo de esta propuesta se llevaron a cabo diferentes indicadores que demandan los cinco rasgos del perfil de egreso como lo es la lectura y el análisis de fuertes los cuales tienen que estar presentes tanto para desarrollar las diferentes secuencias didácticas como para su sustento, de esta manera no solo se desarrolló esta habilidad sino también la expresión escrita se hace presente al momento de manifestar y plasmar esta propuesta con claridad y sencillez de modo que sea comprendida.

Para su desarrollo se necesitó la consulta de fuentes que se fueron adquiriendo a lo largo de la licenciatura, pero al mismo tiempo fue necesaria la investigación en otras para su mejor redacción, sustento y conocimiento de ciertos conceptos de los cuales se tenían pocos conocimientos.

Para la elaboración de cada una de las secuencias didácticas se estuvieron trabajando los programas de estudio 2017 y 2011 de historia en educación básica, lo que mejoró el conocimiento de propósitos y su implementación con los contenidos que se abordan, el cómo deben tener una articulación eficiente para su mejor comprensión y las estrategias que tienen que estar diseñadas de acuerdo con los aprendizajes esperados y las temáticas desarrolladas.

Las estrategias implementadas son sencillas, pero tienen un amplio manejo de información, además de que involucran a los alumnos al desarrollo de su propio conocimiento motivándolos e interesándolos en los temas desarrollados, el juego es la estrategia principal, pero se implementaron otras como el cuadro de doble entrada o la lectura para su mejor aplicación y comprensión por parte de los alumnos. Los alumnos están en edad de transición, pero al implementar estrategias que los interesen, trabajaran de manera colaborativa adquiriendo su propio conocimiento, es importante marcar los aspectos.

Para el desarrollo de cada una de las propuestas se toman en cuenta los factores que pueden intervenir dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, para obtener mejores resultados tanto en la práctica educativa como en el desarrollo de habilidades de los alumnos.

Como docentes con ayuda de la práctica educativa, se van generando nuevas experiencias, dentro de la escuela normal de igual manera dentro de los primeros acercamientos se forma una identidad docente la cual favorece el desarrollo próximas intervenciones, con el objetivo de mejorar las prácticas educativas, dentro de esta propuesta se trabajaron una serie de factores como lo son la propia intervención, el desarrollo de habilidades comunicativas, el manejo de información y fuentes propias de la materia de especialidad como del mismo plan de estudios para documentar esta propuesta, que

ayudaron a fortalecer este tipo de aspectos que se trabajaran posteriormente en la vida profesional.

CONCLUSIONES.

Como docentes tenemos que aplicar métodos y técnicas de acuerdo con el tipo de contenidos que se vayan a abordar, así mismo se debe considerar los aspectos que intervienen dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, entre estos aspectos se encuentran las características de los alumnos de secundaria están en un proceso de transición muy importante ya que de ser jóvenes pasaran a la vida adulta, lo cual implica tomar una serie de decisiones que marcaran su futuro, es por eso que la preparación adecuada y el desarrollo de habilidades que puedan implementarse en su vida cotidiana es de suma importancia.

La adolescencia es una etapa conflictiva, pero es única para cada persona, por lo que algunas veces es difícil aplicar ciertas estrategias en el aula, algunas veces se ha observado durante prácticas anteriores que se niegan a participar por temor a estar mal y ser centro de burlas o rechazo, la estrategia que se planteó en esta propuesta es la del juego, si bien exige cierto dinamismo y participación por parte de los alumnos, muchas veces lo que implica que una estrategia de resultados favorables o no es la actitud docente, esta dará pauta para que los alumnos expresen sus opiniones y participación.

Un aspecto a considerar son los contenidos, la forma de trabajar de los contenidos debe ser de acuerdo a las necesidades de los alumnos pero también a sus intereses, y en esta estrategia al trabajar un juego ya sea en el ámbito educativo o no hace excepción por la edad o el sexo, por esto se considera como una estrategia que propicia el desarrollo de conocimientos y habilidades, ya que se trabaja no solo en su aplicación sino desde su elaboración, en la cual tienen que trabajar con la información y al momento de su ejecución se recapitulan los contenidos de forma que a ellos no se les hace pesado ni aburrido.

La planificación es importante en el desarrollo de las sesiones, pero hay que tener en cuenta que esta es flexible y podemos hacer ciertas modificaciones durante su aplicación para no perder el interés de los alumnos y los objetivos a los que se pretende llegar, de este mismo modo las actividades o estrategias pueden padecer de pequeñas modificaciones para lograr que su aplicación y desarrollo se favorable y de igual manera se alcance lo que se ha planteado anteriormente.

La elaboración de cualquier estrategia, tiene que tener un orden lógico y secuencial pero se tienen que plantear de manera precisa reglas y objetivos para no perder de vista por qué se está implementando y que es lo que se tienen que generar con esta estrategia y a lo largo de su desarrollo encaminarla de modo que siempre vaya tras el objetivo planteado, al ser un juego se pueden perder de vista sus intereses y llevarlo solo al dinamismo y diversión, claro que también se genera pero no es su prioridad.

En cuanto al desarrollo del tiempo y espacio histórico, lo que se recupera es que no sirve de nada que los alumnos se aprendan un orden secuenciado de hechos y fechas sino tienen una pequeña noción de sus principales características, en esta propuesta los alumnos si bien no se aprenden de forma secuenciada los hechos y procesos identifican sus principales características, dentro de las cuales se encuentran las nociones de tiempo y espacio, esto es debido a que trabajan con la información, primero analizándola y reflexionando acerca de esta, posteriormente al aplicarla se reafirman los conocimientos adquiridos.

Aunque se plantea como estrategia principal el juego, su aplicación con apoyo de algunas otras estrategias podría ayudar a trabajar mejor la información de tal forma que ayude a los alumnos a desarrollar distintas habilidades que favorezcan en su vida personal y académica.

La reflexión de la práctica educativa es algo que como docentes tenemos que hacer de manera continua, no quiere decir que se haga un trabajo con un gran número de hojas, lo importante es que se retomen los aspectos más relevantes que intervinieron dentro de una práctica educativa y plantear posibles soluciones o puntos que provocaron que se desarrollaran de cierta manera. Al hacer este tipo de actividades se podrá ir mejorando la práctica educativa.

Las estrategias que se implementen dentro de un aula simple tienen que ser variadas y no tener un único recurso, sino trabajar de distinta manera ya que la monotonía es algo muy presente para los alumnos de educación básica, el desarrollo de las clases tiene que ser planificadas con tiempo, y dejar que los alumnos intervengan dentro de estas, la independencia en el estudio ya sea desde preescolar hasta llegar a un nivel universitario son una de las cuestiones que muy pocos alumnos llegan a desarrollar, cuando lo que

actualmente se pretende es que ellos mismos tengan curiosidad y generen sus conocimientos.

Lo que de manera personal me deja este análisis es que la tarea educativa ya sea como docente o alumno es un proceso muy complejo dentro del cual se persiguen ciertos objetivos, pero estos no se pueden desarrollar si no se tiene curiosidad y entusiasmo por lo que se pretende aprender. Las estrategias que sean planteadas tienen que ser variadas y combinadas, pero siempre deben de tener objetivos por cumplir y de acuerdo con estos ser planteadas, ya que una única estrategia solo generara aburrimiento y un trabajo mecánico. Los alumnos tienen que ser el centro del proceso, pero al guiarlos tenemos que ayudar a generar independencia para que ellos construyan su propio aprendizaje.

REFERENCIAS

Bibliografía.

- Anijovich, S. M. (2009). ¿Cómo enseñamos? Las estrategias entre la teoría y la práctica . En S. M. Anijovich, *Estrategias de enseñanza, otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires Argentina: Apique.
- Candela, M. A. (1997). El papel constructivo de la interacción social. En M. A. Martin, *La necesidad de entender, explicar y argumentar. Los alumnos de primaria en la actividad experimental*. México: Departamento de Investigaciones Educativas/CINVESTAV (DIE Tesis, 7).
- Carr, E. H. (1993). “El historiador y los hechos”. En E. C. H, *n ¿Qué es la historia?* (págs. 9-40.). México: Ariel.
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos [Const.]. (2020). *Artículo 3° [Título primero]*. H. Congreso de la Unión LXIV Legislatura.
- Delval, J. (1987). La formación de conocimientos y el aprendizaje escalar. En J. Delval, *Crecer y pensar. La construcción del conocimiento en la escuela* (págs. 307-317). Barcelona : Laila (Cuadernos de pedagogía).
- Esteve, J. (1998). La aventura de ser maestro. En J. Esteve, *Cuadernos de pedagogía, número 226* (págs. 46-50). Barcelona: Praxis, (Editado también en SEP, observación y práctica docente I. Licenciatura en educación primaria, programa y materiales de apoyo de estudio: 3er Semestre, México, pp 34-40).
- González, L. G. (1995). Lo histórico. En L. G. González, *El oficio de historiar*. México: Clío/El Colegio Nacional.
- Guerra, M. A. (1995). Patología general de la evaluación educativa. En *La evaluación: un proceso de diálogo, comprensión y mejora* (págs. 15-31). España: Colección: Biblioteca de educación, Aljibe.
- Hargreaves, A. (2000). Enseñanza y aprendizaje. En L. e. Andy Hargreaves, *Una educación para el cambio. Reinventar la educación de los adolescentes*. México: Octaedro/SEP (Biblioteca del normalista).
- Hargreaves, A. (2009). La evaluación. En L. E. Andy Hergreaves, *Una educación para el cambio. Reinventar la educación de los adolescentes* (págs. 183-222). México: Octaedro/SEP (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Ketele, M. P. (1998). La observación para los profesores en formación ". En M. P. Ketele, *Observar las situaciones educativas*. Madrid: Nercea (educación Hoy, estudios).
- Lutte, G. (1991). El desarrollo cognoscitivo . En G. Lutte, *Liberar la adolescencia. La psicología de los jóvenes de hoy*. Barcelona : Herder (Biblioteca de psicología, 168).

- Melo y Hernandez, R. M. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. En M. P. Barbosa, *Innovación educativa, 14*. Colombia: Universidad autónoma de Colombia.
- Monereo, C. (1994). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. En C. M. (Coord.), *Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona : Graó.
- Perkins, D. (2000). Las aulas. El papel de la onteligencia repartida. En D. Perkins, *La escuela inteligente. Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. México: Gedisa/SEP (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Perrenoud, P. (2007). El prácticante reflexivo. En P. Perrenoud, *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. Barcelona : Graó.
- Pimienta, J. H. (2012). Estrategias que promueven la comprensión mediante la organización de información. En J. H. Prieto, *Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias*. México: Pearsor.
- Quintar, E. B. (1998). Planificación didáctica . En E. B. Quintar, *Conversaciones didácticas. La enseñanza como puente de vida* (págs. 59-79). Argentina: EDUCO.
- Ramírez, R. (1949). El texto de historia y el aprendizaje de la materia. En R. Ramírez, *Obras completas* (págs. 293-298), Gobierno del Estado México.
- Roget, Angeles Domingo. (1998.). Cómo piensan los profesionales cuando actúan. En D. SCHÖN, *El profesional reflexivo*. . Barcelona: Paidós (Trabajo original publicado en 1983, en New York).
- Saint-Onge, M. (1997). ¿Interesan a los alumnos las materias escolares? En M. Saint-Onge, *Yo explico, pero ellos... ¿aprenden?* Bilbao: Mensajero.
- Sandoval, E. (1999). La evaluación y los centros escolares. Calificaciones y prácticas escolares en secundaria. En E. Sandoval, *Seminario internacional de evaluación de la calidad de la educación básica. Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y Gobierno*. México: SEP.
- SEP. (2010). Licenciatura en Educación Secundaria. En SEP, *Plan de Estudios 1999*. México: Secretaria de Educación Pública.
- SEP. (2017). Historia. Educación secundaria Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. En SEP, *Aprendizajes clave para la educación integral*. México: SEP.
- Sloll, L. y. (1999). El poder de la cultura de la escuela. En L. S. Fink, *Para cambiar nuestras escuelas. Reunir la eficacia y la mejora*. Barcelona: Octaedro (Serie: Cambiar la educación. Repensar la educación, 5).
- Sole, I. (1996). Cajon de sastre. En I. Sole, *Estrategias de lectura*. Barcelona: Grao_ICE (Materiales para la inovación educativa, 5).

- Sternberg, R. y. (1997). ¿Qué es la creatividad y quién la necesita? En R. y. Sternberg, *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas*, Ferrán Meler (trad.), (págs. 27-56). Barcelona: Paidós (Transiciones).
- Tapia, J. A. (1999). Motivación y aprendizaje en la enseñanza secundaria. En J. A. Tapia, Cesar Coll (Coord), *Psicología de la instrucción. La enseñanza y aprendizaje en la educación secundaria*. Barcelona: ICE-HORSORI (Cuadernos de formación de profesores. Educación secundaria).
- Usano, A. B. (1964). La preparación de las lecciones. En A. B. Usano, *Organización de la escuela primaria*. México: Patria.
- Vásquez, F. R. (2010). Las estrategias de enseñanza. En F. R. Vásquez, *Estrategias de enseñanza: investigación sobre la didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Bogotá D. C.: Universidad de la Salle.
- Vidiella, A. Z. (1998). La evaluación . En A. Z. Vidiella, *La práctica educativa. Cómo enseñar*, 4a ed. (pág. 203.231). Barcelona: Graó.
- Vidiella, A. Z. (2000). Las variables metodológicas de la intervención en el aula. En A. Z. Vidiella, *La práctica educativa. Como enseñar* (pág. 17). Grao.
- Watkins, P. W. (1991). La disciplina escolar. En P. W. Watkins, *Propuesta de trabajo en el marco global del centro*. España: Paidos.
- Zavala, A. V. (2000). Los materiales curriculares y otros recursos didácticos. En A. Z. Vidiella, *La práctica educativa. Cómo enseñar* (págs. 173-201). España: GRAÓ.

Tesis y trabajos de grado.

- Real, A. L. (1999). Desempeño docente y motivación por aprender. En A. L. Real, *La educación secundaria: perspectivas de su demanda* . México: Universidad Autónoma de Aguascalientes (Tesis de doctorado).

Cibergrafía

- García M. y Andrés, M. (S/F). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego lúdico*. Obtenido de Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego lúdico: http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Gobierno de México* . (2021). Obtenido de Gobierno de México : <https://coronavirus.gob.mx/semaforo/>

OMS. (12 de Enero de 2021). *Organización Panamericana de la Salud*. Obtenido de Organización Panamericana de la Salud: <https://www.paho.org/es/tag/enfermedad-por-coronavirus-covid-19>

Documentos

Baños, F. R. (2008). *Los recursos didácticos*. Mexico: Editado para la especialización Competencias docentes UPN-Cosdac.

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Nueva Aula*, Año 5 julio- diciembre.

Liston, D. y. (1993). La formación del profesorado y las condiciones sociales de la enseñanza. Madrid : Morata.

Russell, T. (2012). Cambios paradigmáticos en la formación de profesores: Peligros, trampas y la promesa no cumplida del profesional reflexivo. *Encounters/Encuentros/Rencontres on Education* (págs. 71 - 91). Canadá: Vol. 13.

Vilar, P. (1981). Los diversos contenidos del término "historia". En P. Vilar, *Iniciación al vocabulario del análisis histórico* (págs. 17-27). Barcelona: Crítica (Estudios y ensayos, 61).

Revistas

(2009). *Revista digital para profesionales de enseñanza* .

Barriga, Á. D. (Profesorado. Revista de currículum y formación de profesorado, vol. 17, núm.3, de Septiembre- Diciembre de 2013). Secuencias de aprendizaje. ¿Un problema del enfoque de competencias o un reencuentro con perspectivas didácticas. España, Granada, Universidad de granada.

Choppin, A. (2001). “Pasado y presente de los manuales escolares. En A. Choppin, *Revista Educación y Pedagogía (Medellín)*, vol. xiii, núm. 29-30 (en línea). Disponible en: <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/viewFile/7515/6918>.

García, A. M. (s.f.). *Red U. Revista de Docencia Universitaria. Número 4*. Obtenido de Red U. Revista de Docencia Universitaria. Número 4: http://www.um.es/ead/Red_U/4/

Milicic, M. N. (1985). El diagnóstico educativo. En *Lectura y Vida*. Número 4: <http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a6n4>

Pimienta, J. H. (2014). Secuencias didacticas: aprendizaje y evaluación de competencias en educación superior. En J. H. Prieto, *Revista De Pedagogía*, 63. Bordón.: . Recuperado a partir de <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/28906>.

Puente, A. E. (septiembre, 2007). LA HISTORIA COMPLETA DEL DESCUBRIMIENTO DE LA DIVISIÓN CEREBRAL Y ROGER W.SPERRY. *Suma Psicológica*, vol. 14, núm. 2., pp. 225-231.

Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, pp. 289-296.

ANEXOS

Propuesta indicativa para construir una secuencia didáctica

Asignatura:

Unidad temática o ubicación del programa dentro del curso general:

Contenidos:

Duración de la secuencia y número de sesiones previstas:

Nombre del profesor que elaboro la secuencia:

Finalidad propósitos u objetivos:

Si el profesor lo considera, elección de un problema, caso o proyecto (Problema EJE):

Secuencia didáctica

Se sugiere buscar responder a los siguientes principios: vinculación de contenido- realidad; conocimientos y experiencias de los alumnos; uso de las Apps y recursos de la red, obtención de evidencias de aprendizaje.

Línea de secuencias de didácticas

Actividades de apertura:

Actividades de desarrollo:

Actividades de cierre:

Orientaciones generales para la evaluación: estructura y criterios de valoración del portafolio de evidencias, (lineamiento para la resolución y uso de los exámenes):

Línea de evidencias de evaluación del aprendizaje

Evidencias de aprendizaje (En su caso evidencias del problema o proyecto, evidencias que se integran a portafolio.

Recursos: Bibliográficos; hemerográficos y cibergráficos

La secuencia didáctica es el resultado de establecer una serie de actividades de aprendizaje que tengan un orden interno entre sí, con ellos se parte de la intención docente.

Anexo 2 (Pimienta, 2014)

Formato para la planeación de secuencias didácticas					
1. Identificación de la secuencia Nivel de estudios Asignatura Semestre Tiempo asignado al bloque o unidad temática Número de sesiones de la secuencia			2. Problema significativo del contexto		
3. Título de la secuencia					
Declaración de las competencias					
4. Competencias genéricas			5. Competencias disciplinares		
6. Dimensiones de las competencias (opcional)					
Genéricas			Disciplinares		
Saber (conocer)	Saber hacer	Saber ser	Saber (conocer)	Saber hacer	Saber ser
7. Recursos					
8. Actividades concatenadas		9. Evaluación			
Actividades del profesor	Actividades de los estudiantes	Criterios y evidencias	Niveles de dominio		
			Inicial	Básico	Autónomo
10. Metacognición					

Anexo 3 Formato de secuencia didáctica utilizado en la propuesta.

Datos Generales			
Asignatura:	Grado:	Número de sesiones:	Horario
Titular de la Asignatura:	Grupo:	Fecha:	
Eje	Tema	Competencia	
Subtema		Principios pedagógicos	
Aprendizaje esperado			
SABERES QUE SE MOVILIZAN			
Saber conocer	Saber hacer	Saber ser	
Estrategia de enseñanza		Estrategias de aprendizaje	
Actividades previas		Actividades permanentes	
SECUENCIA DIDACTICA-SESIÓN			
Fecha			
Inicio	Desarrollo	Cierre	
Tiempo estimado	Tiempo estimado	Tiempo estimado	
Evaluación	Productos esperados	Tareas o actividades extras	
Instrumento de evaluación			
Metodología			
Bibliografía			
Observaciones		Sugerencias	

Anexo 4 Secuencia didáctica aplicada a 1° grado

Datos Generales				
Asignatura: Historia del Mundo Titular de la Asignatura: Wendy Yitzel Pérez Landa		Grado: 1° Grupo:	Número de sesiones: Fecha:	Horario
Eje Formación de los estados Nacionales	Tema Panorama del periodo	Competencia Desarrollar habilidades e los alumnos de secundaria por medio del juego didáctico, que tal manera que les permitan comprender el tiempo y espacio histórico, en los procesos y acontecimientos históricos.		
Subtema Surgimiento de la edad contemporánea. Procesos y acontecimientos mundiales del siglo XVII a mediados del siglo XX		Principios pedagógicos Poner al estudiante y aprendizaje en el centro del proceso educativo. Tener en cuenta los saberes previos del estudiante. Estimular la motivación intrínseca del alumno.		
Aprendizaje esperado				
Reconoce los principales procesos y acontecimientos mundiales de mediados del siglo XVIII a mediados del siglo XX.				
SABERES QUE SE MOVILIZAN				
Saber conocer Burguesía, liberalismo, revolución, industrialización, imperialismo,	Saber hacer Desarrolla las estrategias didácticas que la docente propone (fichas de Memorama), entregándolas en tiempo y forma.		Saber ser Desarrolla su trabajo de forma colaborativa, con respeto y disposición de manera individual y grupal.	
Estrategia de enseñanza Fomento de participación activa. Acompañamiento en el desarrollo de las sesiones. Uso de estructuras textuales.			Estrategias de aprendizaje Investigación. Memorama.	
Actividades previas Preparación del tema y materiales didácticos.			Actividades permanentes Pase de lista. Evaluación.	

Anexo 5 Desarrollo de secuencia didáctica aplicada a 1º


SECUENCIA DIDACTICA-SESIÓN 1		
Fecha		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Se hacen cuestionamientos acerca del tema pidiendo participación de los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencionar los periodos de la historia. - Ubicar la edad contemporánea. - ¿Qué características tiene? - ¿De qué periodo y qué acontecimientos marcan este periodo? - Mencionen algunos acontecimientos 	<p>Anotar en el pizarrón acontecimientos y procesos que se desarrollaron en la edad contemporánea:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capitalismo. - Liberalismo. - Independencia de las trece colonias. - Revolución industrial. - Independencia de México. - Charles Darwin publica el Origen de las especies. - Guerra civil estadounidense. - Unificación de Alemania. 	<p>Se revisan el Memorama concluido de cada equipo y se retoman los aspectos relevantes de la clase.</p> <p>Tiempo estimado 5 minutos</p>
<p>importantes de este periodo.</p> <p>Dar una breve explicación sobre el tema.</p> <p>Tiempo estimado 15 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza el Porfiriato en México. - Mari Curie gana el premio nobel de física. - Primera Guerra Mundial. - Revolución Mexicana. - Crisis económica de EUA - Segunda guerra mundial. - Lanzamiento de la primera bomba atómica. <p>Se pide reunirse en equipos de 5 personas y realizar con los temas mencionados fichas de Memorama, la docente indica la forma de realizarlas (en una ficha se anota lo más relevante de un acontecimiento y en su par el nombre de este, la fecha en que sucedió y una imagen que lo caracterice).</p> <p>Tiempo estimado 30 minutos</p>	
<p>Evaluación</p> <p>Sumativa</p> <p>Instrumento de evaluación</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Metodología</p> <p>Inductivo- deductivo</p>		<p>Productos esperados</p> <p>Fichas de Memorama</p> <p>Tareas o actividades extras</p> <p>Reproducir en su cuaderno el Memorama, puede ser por medio de fotografías impresas para evidenciar el trabajo.</p>

SECUENCIA DIDACTICA-SESIÓN 2		
Fecha		
<p>Inicio</p> <p>Se retoman los elementos vistos la clase pasada por medio de participaciones, los alumnos pasan al frente a mencionar lo que se realizo una clase anterior, en cuanto a los temas y actividades.</p> <p>Tiempo estimado 10 minutos</p>	<p>Desarrollo</p> <p>Se pide que se integren conforme los equipos de la clase anterior, teniendo el Memorama a la vista. Se indica que se saldrá a la explanada de la escuela, tomara cada equipo el lugar que le parezca pertinente dentro de este espacio, en el cual podrán jugar con su Memorama que realizaron. Una ronda se jugará con su Memorama del equipo y una segunda ronda la docente lo cambiará con el de algún otro equipo.</p> <p>La docente revisara las reproducciones de su Memorama en los cuadernos y pasara a cada equipo a ver su participación y aclarara dudas.</p> <p>Tiempo estimado 20 minutos</p>	<p>Cierre</p> <p>Terminadas las dos rondas se Indica regresar en orden al salón. Ya dentro del salón se pregunta sobre los acontecimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué acontecimientos recuerdan? - ¿En donde pasaron y por qué es importante para este periodo? <p>Tiempo estimado 10 minutos</p>
<p>Evaluación</p> <p>Sumativa</p>		<p>Tareas o actividades extra</p>

<p>Instrumento de evaluación.</p> <p>Observación (participación)</p>	
<p>Metodología</p> <p>Inductivo- deductivo</p>	
<p>Bibliografía</p> <p>SEP, <i>Aprendizajes clave para la educación Integral</i>, (2018), Historia. Educación Secundaria (Plan y programas de estudio). Rico Galindo, Rosario; Margarita Ávila Ramírez; Francisco Quijano Velasco y Esteban Marín Ávila, (2019), <i>Historia 1 del mundo</i>, SEP, Editorial Santillana</p>	
<p>Observaciones</p>	<p>Sugerencias</p>


Anexo 6 Ejemplo de tarjetas de Memorama.

Primera Guerra Mundial
1914



- Fue una confrontación bélica centrada en Europa que empezó el 28 de julio de 1914 y finalizó el 11 de noviembre de 1918.
- Originado en Europa por la rivalidad entre las potencias imperialistas.

Depresión económica en Estados Unidos.
1929.



- También conocida como Crisis del 29, fue una crisis económica mundial que se prolongó, en los años anteriores a la Segunda Guerra Mundial.
- Se originó en Estados Unidos, a partir de la caída de la bolsa del martes 29 de octubre de 1929 (conocido como Martes Negro).

Anexo 7 Lista de cotejo para evaluar el Memorama.

Lista de cotejo para evaluar Memorama		
Aspectos a evaluar	Si	No
Las ideas principales de cada tema están presentes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La organización de la información es adecuada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las imágenes se relacionan con los temas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La letra es legible y sin faltas de ortografía.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es vistoso y colorido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Anexo 8 secuencia didáctica aplicada a 2°

Datos Generales			
Asignatura: Historia de México Titular de la Asignatura: Wendy Yitzel Pérez Landa		Grado: 2° Grupo:	Número de sesiones: Fecha:
Eje Civilizaciones.	Tema Panorama del periodo	Competencia Desarrollar habilidades e los alumnos de secundaria por medio del juego didáctico, que tal manera que les permitan comprender el tiempo y espacio histórico, en los procesos y acontecimientos históricos.	
Subtema		Principios pedagógicos Poner al estudiante y aprendizaje en el centro del proceso educativo. Tener en cuenta los saberes previos del estudiante. Estimular la motivación intrínseca del alumno.	
Aprendizaje esperado Reconoce los principales procesos y rasgos culturales del México antiguo y los ubica en tiempo y espacio.			
SABERES QUE SE MOVILIZAN			
Saber conocer Civilización, cultura, tradición, Mesoamérica, organización y tributación.	Saber hacer Desarrolla las estrategias didácticas que la docente propone (Lotería y cuadro comparativo), entregándolas en tiempo y forma, con las características pertinentes.	Saber ser Desarrolla se trabajó de forma colaborativa, con respeto y disposición de manera individual y grupal.	
Estrategia de enseñanza Fomento de participación activa. Rescapitulación y reflexión de los temas.		Estrategias de aprendizaje Revisión del libro de texto. Participación. Cuadro de doble entrada. Lotería	
Actividades previas Preparación del tema y materiales didácticos.		Actividades permanentes Pase de lista Observación. Evaluación.	

SECUENCIA DIDACTICA-SESIÓN 1		
Fecha		
Inicio Anotar el tema y aprendizaje esperado. Preguntar a los alumnos sobre: - ¿A qué se le denomina México antiguo? - ¿Qué es Mesoamérica? - ¿Cuáles son las civilizaciones antiguas que conocen? - ¿Cuánto tiempo ha pasado desde que existieron dichas civilizaciones? Socializar con los alumnos sobre sus respuestas. Tiempo estimado 10 minutos	Desarrollo Anotar en el pizarón el cuadro del anexo I, y pedir a los alumnos que lo copien y llenen con ayuda de su libro de texto poniendo ideas principales de cada tema. Al termino de esta actividad se pide que elaboren un tablero de lotería en su cuaderno, eligiendo los temas del cuadro que realizaron anteriormente de manera aleatoria, se dan a conocer las características de este. Tiempo estimado 35 minutos	Cierre Califican las actividades y retoman ideas principales. Tiempo estimado 5 minutos
Evaluación Sumativa	Productos esperados Cuadro de doble entrada	Tareas o actividades extras

Instrumento de evaluación		Tablero de Lotería.	
Lista de cotejo			
Metodología			
Inductivo- deductivo			
SECUENCIA DIDACTICA-SESIÓN 2			
Fecha			
Inicio	Desarrollo	Cierre	
Se retoman los elementos vistos la sesión anterior con ayuda de las participaciones de los alumnos, los cuales pasan al frente a dar una breve recapitulación del tema y de las actividades realizadas. Tiempo estimado 10 minutos	Indicar que con una hoja de reusó elaboren diez bolitas de papel que servirán para marcar las casillas de sus tableros. La lotería se jugará de manera tradicional, solo que se realizará con todos los integrantes del grupo, la docente dará las indicaciones del juego. Se jugará una primera ronda, los que salgan vencedores podrán volver a jugar y así hasta obtener un ganador, cada vez que se juegue una ronda nueva se tendrán que cambiar los tableros entre ellos. Tiempo estimado 20 minutos	Se hará mención de aspectos importantes del tema en cuanto a la ubicación temporal y espacial, y de ser necesario se aclaran dudas. Tiempo estimado 10 minutos	
Evaluación		Tareas o actividades extra	
Sumativa			
Instrumento de evaluación.			
Observación (participación)			
Metodología			
Inductivo- deductivo			
Bibliografía			
SEP, <i>Aprendizajes clave para la educación Integral</i> , (2018), Historia. Educación Secundaria (Plan y programas de estudio. Ruiz Islas, Alfredo, (2019), <i>Historia de México 2</i> , SEP, México, Editorial terracota. Herrera Pineda, Mario, (2015), <i>Historia de México en mapas conceptuales</i> , México, 5ta ed.			
Observaciones		Sugerencias	

Anexo I (Secuencia didáctica 2ª)

Tema	Ideas principales
Aridoamérica	<p>Se constituyó por algunos estados del sur de Estados Unidos y el Norte de México como Zacatecas, Durango, Chihuahua, Sonora, etc.</p> <p>Se caracteriza por tener un clima seco y árido, esto impedía la diversidad de cultivos, por lo que se privilegiaron actividades como la pesca y la caza.</p> <p>Principalmente se asentaron en esta área grupos nómadas de los que se tiene registro de 200 años a. C.</p>
Mesoamérica	<p>Esta palabra significa en medio de América.</p> <p>Su geografía es variada, comprendiendo bosques y selvas, ríos y lagunas, playas y montañas.</p> <p>El periodo de tiempo que comprende es de alrededor de 3000 años, desde el siglo XV a. C.</p>
Cultura Olmeca	<p>Ocupaba partes de lo que hoy son los estados de Veracruz, Tabasco, tubo su auge entre los años 1200-400 a. C.</p> <p>Se caracteriza por tener grandes cabezas llamadas Cabezas colosales.</p>
Cultura Zapoteca	<p>Igualmente ocupaba los estados de Oaxaca, Guerrero y Puebla, y se le puede ubicar entre el año 500 a. C. y el 1000 d. C.</p> <p>Uno de sus sitios más conocidos es Monte Alban.</p>
Cultura Mixteca	<p>Se hallaba en los estados de Puebla, Guerrero y Oaxaca.</p> <p>Se desarrollo entre el año 1500 a. C. y hasta el siglo XVI d. C. con la llegada de los españoles.</p> <p>Eran considerados como muy buenos artesanos.</p>
Cultura Tolteca	<p>Su nombre significa grandes artistas o grandes constructores.</p> <p>Se desarrollo entre los años 900 y 1200 d. C.</p> <p>Se ubicaban en lo que hoy son los estados de Hidalgo, México, Puebla y Tlaxcala.</p>
Cultura Maya	<p>Residía en los estados de Campeche, Quintana Roo y Yucatán, así como parte de Tabasco y Chiapas a ellos se suman los actuales territorios de Belice y Guatemala, y regiones en Honduras y el Salvador.</p> <p>Su mayor desarrollo se dio entre el año 1000 a. C. y el 1300 d. C.</p> <p>Dos de sus principales centros urbanos son Chichen- Itza Itza y Palenque</p>
Cultura Purépecha	<p>Se encontraba en los actuales estados de Michoacán y partes de Jalisco, Colima y Guanajuato.</p> <p>Su mayor desarrollo se dio entre el año 1300 d. C. y a la llegada de los españoles, a finales del siglo XVI d. C.</p> <p>En la actualidad se les ha nombrado tarascos.</p>
Cultura Teotihuacana	<p>Se encontraba en el altiplano central y tenía zonas de contacto con el área maya hacia el sur y con pueblos nómadas hacia el norte.</p> <p>Su esplendor fue entre el 200 a. C. y 650 d. C.</p> <p>Su principal sitio arqueológico es las pirámides del sol y la luna.</p>

	<p>Se asentó en lo que hoy es el altiplano central y el lago de Texcoco.</p> <p>A través de su poderío militar logro conquistar los actuales estados de México, Veracruz, Puebla, Guerrero, Morelos, Michoacán, Oaxaca y Chiapas, hasta tener control en lugares que hoy son parte de Guatemala y El Salvador</p>
Preclásico	<p>Comprendido aproximadamente del año 2500 a. C. al año 200 d. C.</p> <p>En este tomaron forma las sociedades antiguas, y aparecieron las primeras capitales propiamente urbanas. De entre los grupos humanos que se desarrollaron durante esta época sobresale el olmeca.</p>
Clásico	<p>Se extendió del año 200d. C. al 900 d. C.</p> <p>Surgieron grandes ciudades que dominaron ampliar áreas. Alcanzaron su esplendor ciudades como palenque, en la zona maya, Monte Alban en Oaxaca y en el altiplano central Teotihuacan.</p>
Posclásico	<p>Abarco del año 900 a 1521.</p> <p>Este fue el periodo en el que los grupos humanos de Mesoamérica vieron el auge del militarismo y de los gobiernos centralizados.</p>

Anexo 9 Lista de cotejo para evaluar el cuadro de doble entrada.

Lista de cotejo para evaluar cuadro de doble entrada		
Aspectos a evaluar	Si	No
El formato es el adecuado.		
Las ideas son de acuerdo a cada tema.		
La actividad muestra orden y limpieza.		
La letra es legible y sin faltas de ortografía.		

Anexo 10 Lista de cotejo para evaluar lotería.

Lista de cotejo para evaluar Lotería		
Aspectos a evaluar	Si	No
El formato es el adecuado.		
Las imágenes se relacionan con los temas.		
La actividad muestra orden y limpieza.		
La letra es legible y sin faltas de ortografía.		

Anexo 11 secuencia didáctica aplicada a 3°

Datos Generales			
Asignatura: Historia de México	Grado: 3°	Número de sesiones:	Horario
Titular de la Asignatura: Wendy Yitzel Pérez Landa	Grupo:	Fecha:	
Bloque Del México independiente al inicio de la revolución mexicana (1821-1910)		Tema Panorama del periodo.	
Subtema Ubicación temporal y espacial de los principales hechos y procesos históricos del México independiente a la revolución mexicana		Competencia Comprensión del tiempo y del espacio históricos. Manejo de información histórica.	
Aprendizaje esperado Ordena hechos y procesos relevantes desde el México independiente hasta antes de la revolución mexicana, aplicando términos como siglo, década y año.			
SABERES QUE SE MOVILIZAN			
Saber conocer Década, siglo, año, independencia, guerra, cambio, tratado, constitución.	Saber hacer Desarrolla las estrategias didácticas que la docente propone (Ideas principales), entregándolas en tiempo y forma.	Saber ser Desarrolla se trabajó de forma colaborativa, con respeto y disposición de manera individual como grupal.	
Estrategia de enseñanza Fomento de participación activa. Recapitulación y reflexión de los temas.		Estrategias de aprendizaje Revisión del libro de texto. Participación.	
Actividades previas Preparación del tema y materiales didácticos.		Actividades permanentes Pase de lista Observación. Evaluación.	

SECUENCIA DIDACTICA-SESIÓN 1		
Fecha		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Se pregunta a los alumnos sobre los acontecimientos que conocen de este periodo y sus características principales, se anotan en el pizarrón a manera de lluvia de ideas. Tiempo estimado 10 minutos	Completar los acontecimientos más relevantes faltantes si es el caso para después continuar con la siguiente actividad. Los acontecimientos son: - Consumación de la independencia. - Constitución de 1824. - Independencia de Texas. - Guerra de los pasteles. - Tratado de Guadalupe Hidalgo. - Constitución de 1857. - Batalla del 5 de mayo. - Plan de la Noria. - Plan de Tuxtepec. - Guerra de reforma. - Porfirito.	Se mencionan de manera cronológica uno de los acontecimientos y sus ideas principales con apoyo de los alumnos, para reforzar los contenidos abordados. Tiempo estimado 10 minutos

	<p>Los alumnos leen y subrayan su libro de texto sobre las ideas principales de los acontecimientos puestos en el pizarrón.</p> <p>Al término se explica la dinámica a seguir del juego "adivina qué, quién.</p> <p>Se hacen varias rondas hasta retomar todos los acontecimientos. Cada alumno que logre identificar su acontecimiento lo anotara en el pizarrón con algunas de las ideas principales que sus compañeros mencionaron.</p> <p>Tiempo estimado 30 minutos</p>	
Evaluación	Productos esperados	Tareas o actividades extras
Sumativa	Subrayado del libro de texto.	
Instrumento de evaluación		
Observación		
Metodología		
Inductivo- deductivo		
Bibliografía		
<p>Salazar Blas, Omar Alí, (2019) Historia de México 2. SEP, México, Editorial Santillana.</p> <p>Herrera Pineda, Mario, (2015), <i>Historia de México en mapas conceptuales</i>, México, 5ta ed.</p>		
Observaciones	Sugerencias	

Anexo 12 Fotografías de trabajos elaborados por los alumnos "lotería"



Anexo 13 Fotografías de trabajos realizados por los alumnos "Cuadro de doble entrada"

Política

revolucionaria y nacionalista

La política revolucionaria y nacionalista	
Caudillo	El caudillismo es un fenómeno político y social surgido durante el siglo XIX en Latinoamérica. Consiste en la llegada de líderes carismáticos a cada país cuyos formas de poder y llegar al gobierno están basadas en mecanismos informales y difusos de reconocimiento.
Gobierno de Plutarco Elías Calles	Fue un político y militar mexicano, presidente de los Estados Unidos Mexicanos en el cuatrienio de 1928 y 1928-1929. Fue el jefe máximo de México en el apogeo de su carrera, fue denominado como el Jefe Máximo de la Revolución.
Banco de México	Tiene por finalidad proveer la economía del país de moneda nacional, procurando el establecimiento del poder adquisitivo de dicha moneda. Fundado por Plutarco Elías Calles como Partido Nacional Revolucionario (PNR) refundido por Lázaro Cárdenas como Partido de la Revolución Mexicana (PRM) refundado por Manuel Ávila Camacho como Partido Revolucionario Institucional.
PNR, PRM y PRI	
Maximato	Es un periodo de gobierno político en la historia de México que comprende de 1928 a 1934, en el que fueron presidentes Emilio Portes Gil, Pascual Ortiz Rubio y Abelardo Rodríguez, culminando en el primer día del gobierno de Lázaro Cárdenas de 1934.

Gobierno Cárdenas	La Guerra Cristera también llamada Guerra de los Cristeros o simplemente un conflicto armado de México que se prolongó durante 3 años, desde 1926 hasta 1929.
Sindicatos (CROM)	Es una asociación permanente de trabajadores. Su finalidad es defenderlos y negociar con los empresarios. Surge después de concluida la lucha armada en 1910. Su antecedente inmediato fue la Casa del Obrero Mundial que fue la impulsora de la actividad sindical y huelguista, que se desmoronó en su primer año.
Reformas Agrarias	Es un conjunto de medidas políticas, económicas, sociales y legislativas impulsadas con el fin de modificar la estructura de la propiedad y producción de la tierra en un nivel determinado.
Lázaro Cárdenas	Fue un general y estadista mexicano que se destacó por ser el presidente de México del 1 de diciembre al 30 de noviembre de 1934.
Caudillismo	Fue la historia política contemporánea que se desarrolló en la época durante la cual México fue gobernado por el político y militar mexicano Lázaro Cárdenas del Río (1934-1938).
Presidencialismo	Es una forma de gobierno en la que una vez constituido un República la constitución establece una división de poderes.
Indigenismo	Es un programa cultural-político influyente cuyo origen en los Estados Unidos se remonta hacia finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX.
Proyectos laborales	Es un instrumento de planificación y gestión mismo que posibilita la inclusión de la mayoría de los miembros.

Nuevas Instituciones de Seguridad Social	Institución Nacional de Enfermedades respiratorias (1936) IMSS (1943) Hospital Infantil de México (1943) Instituto Nacional de Cardiología (1948) Hospital de Enfermedades de la Nutrición (1946) Instituto Nacional de Cancerología (1949) Instituto de Neurología (1957) ISSSTE (1959)
IMSS	Es la institución con mayor presencia en la atención de la salud y en la protección social de los mexicanos desde su fundación en 1943.
ISSSTE	Es una organización gubernamental de México que administra parte del cuidado de la salud y seguridad social, ofrece asistencia en casos de invalidez, vejez, riesgos de trabajo y la muerte.

Griener Rodríguez Ximena del Rosío
2ºB T.M.

12/05/21

Amel H. Rodríguez

Plataforma IV: La Revolución Mexicana, la creación de instituciones y desarrollo económico (1910-1982)

AG: Describe los cambios de un régimen de caudillos a uno presidencial y la aparición de las políticas sociales en su desarrollo.

Introducción: El Complejo al momento cuando el gobierno, poniendo ideas puestas antes de cada tema, para avanzar de la libertad total.

La política Revolucionaria y Mexicana

- Caudillo →**
 - La Revolución Mexicana tuvo un origen caudillesco.
 - En este periodo los importantes caudillos (Carranza, Obregón, Calles) gobernaron.
 - En ese tiempo surgieron nuevas instituciones (IMSS, ISSSTE) y servicios sociales.
 - Alvaro Obregón fue el primer presidente de caudillos.
 - Con el apoyo de Obregón, Plutarco Elías Calles (1877-1945) continuó la presidencia de México.
 - Había una transición de gobierno durante el régimen caudillesco y se había hecho valer en los siguientes con Calles.
- Gobierno de Plutarco Elías Calles →**
 - Cuando llegó a la presidencia obligó a los caudillos a dimitir por tener más responsabilidades frente a las instituciones y desarrollo económico que los caudillos.
 - Entre las instituciones del Banco de México (1925) se creó y se creó el IMSS y se logró la creación del IMSS.
 - La lucha de la tierra comenzó los diferentes ejes agrarios con las tierras baldías, lo cual generó un clima de desconfianza y división.
- Banco de México (Creación) →**
 - La creación del Banco de México de los primeros bancos no los con el propósito de atraer inversiones extranjeras.
 - Calles por su parte promovió la creación de instituciones que incluían a los caudillos como políticos, y con ellos como partidos políticos como el Partido Nacional Revolucionario (PNR).
 - El PNR fue el antecedente del actual Partido Revolucionario Institucional (PRI).
- PNR, PRM, PRI →**
 - El partido de la Revolución Mexicana (PRM) creó por Lázaro Cárdenas, quien en 1934 creó el PRI, como partido oficial, los otros partidos quedaban prácticamente inactivos.



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. WENDY YITZEL PÉREZ LANDA
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 DIDÁCTICO COMO RECURSO PARA LA COMPRENSIÓN DEL TIEMPO Y ESPACIO HISTÓRICO EN SECUNDARIA.*

Implicando así continuar con los trámites necesarios de su Examen Profesional para obtener el grado de Licenciada 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

