



# ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

---



## TESIS DE INVESTIGACIÓN

### “EL USO DE MINECRAFT COMO RECURSO DE LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN PARA DISMINUIR EL DESINTERÉS DE LOS ALUMNOS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA, EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN  
SECUNDARIA

PRESENTA

**EDWIN GEOVANNI MONTOYA LÓPEZ**

ASESORA

**PROFRA. LILIA BERNAL CONTRERAS**

TEXCOCO, MÉXICO

JULIO DE 2022

"2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del Estado de México".

## ESCUELA NORMAL TEXCOCO

Tulantongo Texcoco de Mora, México a 01 de Julio de 2022.

**ASUNTO: Se autoriza  
Documento de Titulación**

**C. EDWIN GEOVANNI MONTOYA LÓPEZ  
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 anunciar que ha sido **AUTORIZADO** su trabajo de Titulación en la modalidad de **Tesis de Investigación**, con el Título:

- El uso de Minecraft como recurso de los juegos de simulación para disminuir el desinterés de los alumnos en Educación Secundaria, en la asignatura de Historia.

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

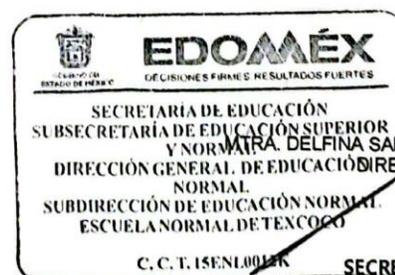
Lo que se comunica para su conocimiento y fines legales conducentes.

ATENTAMENTE



DRA. JUANA ROQUE PÉREZ

PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



Va. Bp.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL  
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES  
ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

**PROFRA. LILIA BERNAL CONTRERAS**

**ASESORA DE TITULACIÓN**

## DEDICATORIAS Y AGRADECIMIENTOS.

*“En este caprichoso e interminable bucle, en esta realidad donde nada cambia; los sentimientos son las únicas memorias capaces de cruzar la barrera del tiempo.”*

(Wakabayashi, 2013).

Después de todo este camino recorrido, de este proceso riguroso, que sin duda fue una experiencia enriquecedora y satisfactoria llena de nuevos aprendizajes, quiero manifestar con todo mi corazón que le dedico este logro:

A mi madre Margot López a la que amo y aprecio mucho, que siempre ha estado allí para mí a pesar de las adversidades y dificultades, por todos los sacrificios que ha hecho para mi bienestar, porque gracias a ella nunca me ha faltado nada y porque no hubiera logrado nada de lo que he conseguido si no estuviera en mi vida. Mis triunfos son los tuyos también. Muchas Gracias.

A mi tío Miguel Ángel López que para mí ha sido como un padre y que siempre ha sido un pilar en mi vida, por siempre creer en mis capacidades, por su esfuerzo para que yo pudiera salir adelante y porque el gusto por la docencia se lo debo a él. Gracias.

A mi tío Julio César López, porque me ha mostrado la gentileza y nobleza que un hombre debe tener y porque siempre ha sido parte de mi vida. Gracias.

A mi hermano mayor Michell, porque me ha mostrado el sentido de la responsabilidad y porque él siempre ha ido por delante mostrándome el camino. Gracias.

A mi hermano menor Brian, que ha sido parte de mi vida y que viene todavía formándose de manera profesional, pero que estoy seguro, llegará muy lejos. Gracias.

A mis abuelos, Juventino López y Margot Ruiz que han sido siempre un ejemplo para mí, que me han mostrado todo lo que se puede lograr con esfuerzo y muchas ganas, porque son una parte esencial de mi vida y no puedo imaginar un día sin ellos. Gracias.

A mis padrinos Freddy López y Yolanda Oliver; y Roberto López y María Natarén, que siempre han estado al pendiente de mí, que me han mostrado el amor que uno puede tener por su familia y con los que he compartido muchas vivencias. Gracias.

A mi novia Nicolle Salazar, por ser una persona muy especial para mí, mi compañera en este viaje y a quien aprecio y admiro mucho, por enseñarme la dedicación que una persona puede tener en

lo que hace y por enseñarme la calidez que alguien puede irradiar. Gracias.

Finalmente quiero agradecer a todos aquellos que hicieron posible este trabajo:

Gracias al profesor Eduardo de la Cruz, a la profesora Ana Lilia Cervantes, al profesor José Andrés Sánchez y al maestro Omar Espejel por permitirme formar parte de la Escuela Secundaria Oficial Número 0455 “Gral. Manuel Ávila Camacho” siempre bajo un ambiente cálido y fraternal.

Gracias a todos los estudiantes de la Escuela Secundaria Oficial Número 0455 “Gral. Manuel Ávila Camacho” por dejarme convivir con ellos y por permitirme conocerlos de una manera más cercana.

Gracias a la profesora Lilia Bernal por asesorarme en este proceso a través de una ardua dedicación con su sabiduría y experiencia.

## RESUMEN

La existencia de poca o casi nula información acerca del uso de Minecraft en la asignatura de Historia y aún más si se considera como recurso de los Juegos de Simulación para disminuir una problemática tan recurrente como el desinterés que los alumnos de secundaria pueden manifestar en esta materia, constituye el motivo principal de esta investigación.

Trabajo con el que se busca analizar las diversas formas en las que puede efectuarse este recurso considerando preguntas principales como: ¿Por qué los alumnos de secundaria muestran desinterés en la asignatura de Historia? ¿Cuáles son las características de aprendizaje de los alumnos de secundaria? ¿Cuáles son las características de los Juegos de Simulación? y ¿Qué características de Minecraft permiten que pueda usarse como recurso de los Juegos de Simulación y que ayuden a disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la asignatura de Historia?, con la finalidad de proporcionar más información que permita a los docentes implementar novedosas estrategias de aprendizaje que erradiquen esta conducta.

Minecraft es un videojuego de construcción en el que el estudiante puede desarrollar su imaginación y creatividad a partir de la exploración y recreación de escenarios históricos en los que simule un hecho o acontecimiento.

Palabras clave: Desinterés escolar, Historia, Juegos de Simulación, Minecraft, Videojuegos, Tecnología, Creatividad, Imaginación.

## **ABSTRACT**

The existence of little or almost no information about the use of Minecraft in the subject of History and even more if it is considered as a resource of Simulation Games to reduce a problem as recurrent as the disinterest that secondary school students can manifest in this matter, is the main reason for this research.

Work that seeks to analyze the various ways in which this resource can be carried out considering main questions such as: Why do secondary school students show disinterest in the subject of History? What are the learning characteristics of secondary school students? What are the characteristics of Simulation Games? and What features of Minecraft allow it to be used as a resource for Simulation Games and help reduce the disinterest of high school students in the subject of History?, in order to provide more information that allows teachers to implement novel learning strategies that eradicate this behavior.

Minecraft is a construction video game in which the student can develop his imagination and creativity from the exploration and recreation of historical scenarios in which he simulates a fact or event.

Keywords: School disinterest, History, Simulation Games, Minecraft, Videogames, Technology, Creativity, Imagination.

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	12
EL TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	13
CAPITULO I. EL MARCO REFERENCIAL.....	27
1.1 La Enseñanza de la Historia.....	28
1.2 La Enseñanza y la Historia en la Antigüedad.....	31
1.3 La Enseñanza y la Historia en la Edad Media.....	35
1.4 La Enseñanza y la Historia en la Edad Moderna.....	38
1.5 La Enseñanza y la Historia en la Contemporaneidad.....	41
1.6 Las Competencias Históricas.....	45
1.7 Los Juegos de Simulación, el Teatro y los Juegos.....	47
1.8 Los Juegos de Simulación y los Videojuegos.....	51
1.9 Minecraft, la Educación y los Juegos de Simulación.....	54
1.10 El Adolescente.....	63
CAPITULO II. EL MÉTODO.....	75
2.1 Objetivos y Preguntas de Investigación.....	76
2.1.1 Objetivo General.....	76
2.1.2 Pregunta General.....	76
2.1.4 Objetivos Específicos.....	76
2.1.3 Preguntas Específicas.....	76
2.2 El Enfoque y el Tipo de Investigación.....	77
2.3 Población, Muestra y Muestreo.....	87
2.3.1 Población.....	88
2.3.2 Muestra.....	89
2.3.3 Muestreo.....	89
2.4 Técnicas e instrumentos de investigación.....	90
CAPÍTULO III. RESULTADOS Y CONCLUSIONES.....	97
3.1 Resultados.....	98
3.1.1 Contexto: Consideraciones Generales de la Comunidad, Institución y Actores Escolares - Secundaria Oficial Número 0455 “Gral. Manuel Ávila Camacho”.....	98
3.1.2 Resultados del Diagnóstico.....	106
3.1.3 Resultados del Test de Canales de Aprendizaje.....	109
3.1.4 Resultados del Cuestionario.....	110

3.2 Conclusiones .....	112
ANEXOS.....	129
Anexo 1. Formato de Diagnóstico .....	130
Anexo 2. Formato de Test de Canales de Aprendizaje .....	132
Anexo 3. Formato de Cuestionario.....	133
Anexo 4. Ejemplo de Diagnósticos Resueltos .....	135
Anexo 5. Ejemplo de Test de Canales de Aprendizaje Resueltos .....	139
Anexo 6. Ejemplo de Cuestionarios Resueltos .....	141
Trabajos citados .....	145

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Resultados PISA 2018 en Latinoamérica. ....	17
Tabla 2 Propósitos de la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria. ....	23
Tabla 3 Etapas de Instrucción del ser humano según Comenio. ....	40
Tabla 4 Posible uso de Minecraft en diferentes asignaturas ....	60
Tabla 5 Estatutos de la Teoría del Desarrollo Psicosexual de Freud. ....	67
Tabla 6 Estatutos de la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. ....	71
Tabla 7 Características principales de la Investigación Cualitativa. ....	78
Tabla 8 Técnicas e Instrumentos de Investigación Utilizados. ....	90

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Resultados PISA en México.....	17
Ilustración 2 Ciclo del conocimiento en el constructivismo.....	70
Ilustración 3 Población y Muestra.....	88
Ilustración 4 Nezahualcóyotl (Boyeros) y Alrededores.....	99
Ilustración 5 Croquis de la Escuela.....	103
Ilustración 6 Empire State en Minecraft.....	118
Ilustración 7 Pirámide Construida en Minecraft.....	122
Ilustración 8 Llegada en Bote, en Minecraft.....	124
Ilustración 9 Roma en Minecraft.....	125
Ilustración 10 Vestimenta de Porfirio Díaz en Minecraft.....	127

## INTRODUCCIÓN

La Historia es una de las ciencias más importantes que existen, pudiera parecer que no lo es porque se piensa erróneamente que estudiar los acontecimientos, los hechos y los procesos ocurridos en la existencia carece de sentido, que no tiene caso estudiar la actividad realizada por el hombre en el pasado ya que lo que pasó ya pasó y no se puede cambiar, más es importante reconocer que la Historia ayuda a comprender lo que se vive hoy en día, el porqué de todo comportamiento humano, el porqué del presente, de las costumbres, de las tradiciones, de la cultura de manera general y también de la sociedad.

A partir de un análisis del pasado se puede descifrar el presente y con ello prever el futuro; la Historia se encuentra en todas partes, hacia donde sea que se mire se le puede observar, se le puede escuchar, se le puede tocar y se puede vivir. También es una asignatura que aparece constituida en la educación primaria, secundaria y media superior en México, sin hacer mención de niveles más especializados como lo es la educación Superior.

En el caso de secundaria, se ha podido constatar la falta de interés de los alumnos por esta ciencia, ya que su tratamiento puede ser en ocasiones tedioso por la gran cantidad de información que es necesario manejar e interpretar para su comprensión y, si se habla de estrategias de enseñanza, los profesores suelen seguir una misma línea basada en la enseñanza tradicional haciendo uso de la exposición prolongada de contenidos y propiciando una interacción mínima con el educando.

Por esta razón, se hace necesaria la utilización de nuevas estrategias que hagan uso de herramientas tecnológicas que disminuyan el desinterés de los alumnos en la Historia. Para eso se requiere, primeramente, dotar a los profesores con información acerca de nuevas formas de enseñar Historia y la hagan atractiva y divertida para los alumnos, sumergiéndose en el Mundo Tecnológico y respondiendo a las nuevas necesidades.

La presente investigación tiene como finalidad analizar de qué manera puede utilizarse Minecraft como recurso de los Juegos de Simulación para disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la asignatura de Historia; con el propósito de proporcionar nueva información acerca del uso de este videojuego en relación a la erradicación de la problemática planteada.

## EL TEMA DE INVESTIGACIÓN.

A lo largo de su vida, el ser humano ha sabido adaptarse, crecer y salir adelante para sobrevivir, se dice que aprende a través de las experiencias vividas, a partir de un proceso en el cual las situaciones que ha pasado las convierte en conocimiento y las aplica, este proceso es *“dinámico y continuo, a nivel personal y social del ser [...] hay un factor interno en él, que lo impulsa a conocer, comprender y adquirir destreza en una situación específica”* (Díaz, 2018) el humano no aprende solo, aprende en situaciones específicas en ámbitos sociales en los que se relaciona con otras personas, pero este aprendizaje no se puede dar si no hay algo que lo impulse y ese algo no es nada más y nada menos que el interés.

Según (Bono, 2009) el interés es la *“predisposición relativamente estable de prestar atención con particular satisfacción hacia objetos, acontecimientos e ideas”* es una predisposición relativamente duradera para atender a determinados objetos y actividades y se asocia con afecto positivo, persistencia y aprendizaje, el sujeto disfruta aprender sobre un tema de estudio y lo hace por voluntad propia. Para (Crano, 1994) es *“un factor que influye claramente en la fuerza de las actitudes y, en consecuencia, en la consistencia de la conducta”* es el motor que incita a generar conductas de acción hacia determinados temas, propicia la curiosidad y la exploración, es aquello que motiva al individuo a seguir aprendiendo cosas nuevas, a descubrir nuevos conocimientos, mueve la actividad y a su vez también propicia a alentar a los demás sujetos que se encuentran alrededor a hacer lo mismo; está relacionado con la cultura porque tiene que ver con el contexto en el que se desarrolla, crece o disminuye dependiendo de la estimulación que reciba el sujeto sobre determinado tema.

En este sentido, son muchos los beneficios que un estudiante puede tener al generar interés en alguna ciencia o una tarea determinada. Este sentimiento juega un papel muy importante en el aula, pues dependiendo del interés que el profesor logre fomentar en el alumno, este último podrá o no adquirir conocimientos de manera más fácil, dinámica y efectiva al aumentar su compromiso con el aprendizaje mismo, este puede *“considerarse una variable motivacional con componentes tanto afectivos como*

*cognitivos que se orienta a un contenido específico.*” (Marchesi, 2020) por consiguiente, si el alumno muestra interés en un área específica de su aprendizaje, este mostrará resultados positivos al llevar un seguimiento a dicha actividad fortaleciendo los procesos cognitivos que lo hicieron progresar y fomentando un gusto y satisfacción en la realización de las tareas asignadas. Así mismo, cabe destacar que cuando un educando muestra interés sobre algún tema, este puede impulsar sentimientos y emociones favorables en la adquisición de conocimientos en sus compañeros consiguiendo mejores condiciones de aprendizaje en el que la intención, colaboración y la autonomía prevalecen y el ambiente se torna enriquecedor, esto debido a la gran diferencia que existe entre un grupo que tiene un objetivo común, al que le gusta aprender, que dialoga, intercambia ideas y que todos sus miembros crecen cognitivamente juntos; a uno en el que no hay un interés o motivación, en el que cada individuo se fragmenta y se cohibe sin interactuar con sus iguales.

De esta forma entonces se puede entender al desinterés como todo lo contrario, según (Jackson, 1980) se define como *“desapego y desprendimiento de todo interés, provecho o utilidad personal”* en la educación es cuando ya no existe ningún factor que anime a los individuos a seguir adquiriendo conocimientos, cuando la exploración se vuelve tediosa y muy aburrida o su enfoque se desvía hacia otro rumbo que genere mayor intriga o que resulte más llamativo, involucra indiferencia, desentendimiento, incuria, distanciamiento, desaliento, falta de motivación, apatía, descuido, entre otros sentires negativos. Cuando un estudiante ya no tiene interés, muy difícilmente realiza las actividades asignadas por el profesor pues ya no tiene la disposición ni las ganas de hacerlas, puede verse el disgusto, el desánimo y la inconformidad en sus acciones y, si realiza dichas asignaciones, las hace de mala gana y solamente por entregar sin generar aprendizajes.

Un estudiante desinteresado es como un robot, pero no como un robot con Inteligencia Artificial como los de ahora que aprenden autónomamente de acuerdo a las características del usuario o consumidor, sino, de uno de los que solamente siguen órdenes y reproducen acciones, pues, un estudiante desinteresado solo hace las cosas por hacer sin entender por qué y para qué, llegando así a un aprendizaje automatizado y

desviado sin razón de ser:

*“los aprendizajes se van a adquirir cuando al alumno se le genera el interés necesario por las actividades esto proporcionará que el educando pueda tener mayores conocimientos y habilidades, pasando a ser alumnos con pensamiento crítico-reflexivo, y dejando de ser sujetos pasivos transformándose en activos constructores de sus propios conocimientos” (Anganuzzi, 2009).*

Por otra parte, (Muñoz, 2004) dice *“El aprendiz sólo aprende cuando encuentra sentido a lo que aprende”* debe ser un proceso en el cual el estudiante es consciente de lo que hace, con qué finalidad lo hace, participa en el proceso y conoce cómo aprende, pero, si no tiene interés en aprender ¿Cómo va a encontrar sentido a lo que aprende?

En la actualidad el desinterés se ha convertido en uno de los problemas más recurrentes en el sistema educativo, pues a pesar de que han habido diversas reformas, cambios curriculares, cambios en los libros de texto gratuitos en cuanto a la educación básica refiere, cambios estructurales y de contenidos; aún no se ha logrado erradicar del todo esta situación pues no depende únicamente de una instancia gubernamental sino también en la pertinencia de los directivos para crear dinámicas de trabajo efectivas y en la habilidad que los docentes podrían tener para hacer atractiva una clase a través de distintas estrategias, herramientas o situaciones didácticas sea cual sea el nivel educativo en el que se encuentren.

En este sentido, a pesar de que el docente no es el único involucrado, si es un elemento principal que juega un papel decisivo en el aprendizaje de sus estudiantes, pues es él quien tiene un contacto directo con estos mismos y quien tendrá que diseñar, gestionar y dirigir todo tipo de situaciones didácticas haciendo uso de una variedad de instrumentos y herramientas que fomenten motivación e incrementen el interés del educando; acerca de esto, se puede poner como ejemplo la típica frase de algunos estudiantes a los que les preguntan sobre algún conocimiento que ya tuvieron que haber aprendido en un nivel educativo ya cursado - ¡Es que ese tema sí lo vi, pero mi maestro solo nos ponía a leer y no me acuerdo! – si las actividades propuestas no llaman la atención del pupilo, este no obtendrá aprendizajes. Para que lo anterior funcione, es

importante que el profesor sea consciente de las características de los alumnos con los que está trabajando, cuáles son sus intereses, de qué comunidades provienen, en qué contexto se desarrollan, tipo de familia, economía, etc. (Kuri, 2007) enfatiza en que el docente se puede concebir como:

*“un intelectual que recrea y promueve nuevas estrategias de aprendizaje, investiga en su práctica, reflexiona sobre ésta, analiza las características de sus alumnos, el contexto histórico, social, económico y político en el que su práctica se desarrolla, con la finalidad de asumirse como un agente de transformación y renovación que se transforma transformando”*

Así mismo, el docente se interesa en sus estudiantes siendo consciente de las necesidades que estos presentan, de sus carencias y sus problemas tanto económicos como sociales, con esta información el profesor puede transformar la práctica educativa, y también erradicar el desinterés que estos presentan en el aprendizaje, en la escuela, o en algún tema en particular.

Los altos índices de fracaso escolar, rezago y reprobación son algunas consecuencias del desinterés académico, como es el caso de España e Italia, los cuales a pesar de ser dos de las potencias económicas de la Unión Europea con un PIB de 7,3% y 11,1% respectivamente, presentan importantes problemas educativos.

En el caso de España se puede observar que aproximadamente un 37% de la población total de jóvenes de entre 15 a 24 años de edad no está interesada en continuar o concluir sus estudios (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2019). Mientras que en Italia el porcentaje total de jóvenes de entre 15 y 29 años de edad que no estudian ni trabajan es de aproximadamente 30%, cifra que llega a los 2 millones de personas (Reuters, 2014).

En cuanto a Latinoamérica el rezago escolar es un tema de todos los días, el país con mayor puntaje en el examen Pisa 2018, perteneciente a dicha región fue Chile con un promedio de 437.6 de 600 puntos en los tres rubros evaluados: Habilidad Lectora, Matemáticas y Ciencias; después le sigue Uruguay con un promedio de 423.6 puntos y

finalmente, en tercer lugar, se encuentra México, con un puntaje promedio de 416. Cabe mencionar que durante este proceso participaron un total de 79 países diferentes de todo el mundo en el que China y Singapur obtuvieron los primeros lugares en los tres rubros.

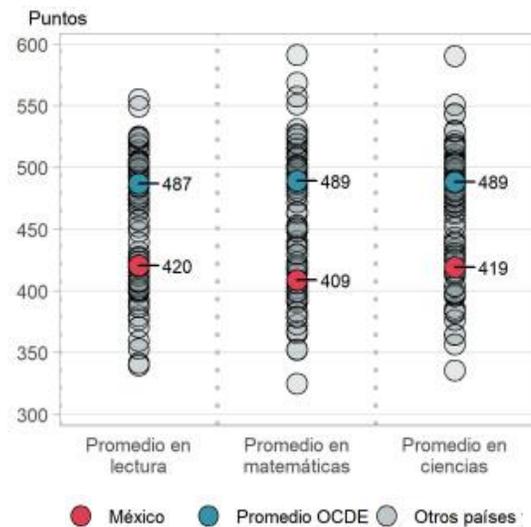
Tabla 1 Resultados PISA 2018 en Latinoamérica.

RESULTADOS PISA 2018 EN LATINOAMÉRICA.								
Habilidad Lectora.			Matemáticas.			Ciencias.		
Posición	País	Puntos	Posición	País	Puntos	Posición	País	Puntos
43°	Chile	452	58°	Uruguay	418	45°	Chile	444
48°	Uruguay	427	59°	Chile	417	53°	Uruguay	426
49°	Costa Rica	426	61°	México	409	57°	México	419
53°	México	420						

Fuente: Elaboración propia, información obtenida de (Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación, 2020).

Según el informe de la (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, 2018) México obtuvo puntajes más bajos que el promedio de la misma OCDE en los tres rubros evaluados. Por otra parte, solo el 1% de los 7,299 estudiantes evaluados, es decir, solo 73 alumnos, obtuvieron un desempeño sobresaliente en los niveles de competencia más altos.

Ilustración 1 Resultados PISA en México.



Fuente: Extraído de (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, 2019)

Otra de las consecuencias observables del desinterés en el aprendizaje es la

deserción escolar, a pesar de que no existen parámetros teóricos que indiquen con certeza las causas de este fenómeno y que por lo tanto pueden ser múltiples elementos fluctuantes los que lo provoquen, como podría ser “razones financieras, familiares y bajos rendimientos académicos” (Berumen, 2021) parte de su origen está relacionado precisamente con la falta de interés o motivación de los estudiantes en los estudios que surge a partir de la carencia de estrategias pertinentes por parte de los profesores.

Al respecto, el (Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, 2017) menciona que para garantizar la permanencia escolar de los estudiantes es necesario que los docentes generen ambientes de aprendizaje estimulantes ejerciendo una práctica pedagógica adecuada y siempre bajo el criterio de una educación de calidad y de excelencia. La importancia de que los docentes sean capaces de generar y gestionar ambientes de aprendizaje recae en qué tan competentes pueden ser para establecer condiciones de aprendizaje que motiven al alumno y le generen interés para que puedan adquirir conocimientos de la mejor manera y en la mejor disposición posible:

*“es pertinente señalar que el cambio en la escuela iniciaría con un “cambio de mentalidad” que nos permita mirar, leer, sentir, interpretar la realidad con ojos nuevos. Para mirar de modo diferente es preciso tomar distancia de la cotidianidad y ser autocríticos de nuestras prácticas regulares en el aula y así repensar nuestros roles y acciones metodológicas y didácticas” (Carrillo M. , 2009).*

En el caso específico de la asignatura de Historia, los alumnos de secundaria han perdido completamente el interés en la materia ya que consideran que esta es una de las ciencias más aburridas que hay debido a las implicaciones de su tratamiento y estudio que en ocasiones puede resultar muy difícil ya que se torna tedioso tratar de analizar e interpretar los acontecimientos que trajeron a la humanidad hasta donde se encuentra el día de hoy, sobre todo cuando se exige o se hace uso principalmente de la memorización de fechas y cuando las principales actividades y estrategias propuestas por los profesores son los resúmenes, la exposición teórica, la nula participación de los alumnos en su proceso de aprendizaje y la adquisición de conocimientos lineales transmitidos únicamente de profesor a alumno sin un propósito en concreto dando como resultado sesiones monótonas.

Desde tiempos inmemorables, la Historia ha sido una de las disciplinas más importantes de las ciencias, a pesar de que es algo inexacto que puede caer en la subjetividad debido a sus diferentes interpretaciones, le permite al hombre conocer el pasado, ser testigo de los acontecimientos, hechos y procesos trascendentes por los que ha pasado la humanidad, con la finalidad de comprender el presente, de comprender el origen de diversas tradiciones, costumbres, ritos, formas de expresión, formas de vestir, de actuar, identidad de los pueblos, organización política, económica y en general el origen de todas las interacciones sociales que existen en la actualidad, *“es un término que se ha definido de múltiples maneras, pero todas las definiciones coinciden en que se trata de un tipo de inquisición o de investigación sobre hechos acaecidos en el pasado, es el registro de las acciones realizadas por los hombres”* (Jaramillo, 2005).

La Historia se refiere a una interpretación de la realidad que no solo hace mención de nombres, fechas, lugares y datos sino a la relación que hay entre estos mismos, entre el pasado y el presente, entre el pasado y el futuro sin mencionar que; el presente después de todo será pasado y que el pasado en algún momento fue presente. Le permite al ser humano reconocer que todo lo que existe hoy en día tuvo un antecedente que no solo se remonta al pasado de un solo lugar, sino incluso tal vez a diferentes regiones que inimaginablemente estaban ligadas de alguna forma. La Historia está presente en todas partes, en todas las cosas tanto tangibles como intangibles y en todos los lugares, absolutamente todo tiene una historia, nada surge de la nada, incluso el nombre de una persona tiene un origen y un significado; puedes tocar la Historia, puedes escucharla, puedes verla y sobre todo puedes vivirla.

La Historia no es un hecho como tal, es un proceso de cambio, transformación o permanencia de las acciones de la humanidad, pero esta misma no está sujeta a una sola realidad, pues depende de con qué ojos quiera verla quien la analice. Existen una gran variedad de interpretaciones sobre un mismo acontecimiento, bien se dice que la Historia es de los ganadores, cada sector de la población tiene una perspectiva diferente de lo que se vivió, cada país puede tener una versión diferente, para algunos es blanco, para otros es negro. La Historia no es estable ni definitiva, mientras más pasa el tiempo nuevas aportaciones se pueden añadir a los acontecimientos que se suponía ya estaban definidos

y un simple descubrimiento puede cambiarlo todo. Esta variedad es un elemento que enriquece a la Historia, porque así ya no solamente se trata de revisar y analizar diferentes fuentes sino incluso, investigar minuciosamente el contexto del autor, su cotidianidad, su época, su historia.

Los pueblos y comunidades están en constante cambio, en constante transformación y movimiento, no es lo mismo un México de ayer a uno de hace 500 años, inclusive se pueden observar importantes diferencias en un lapso no tan grande de tiempo, como por ejemplo antes y después de la pandemia de COVID – 19, tan solo han pasado poco más de dos años desde que comenzó la pandemia y ya se han visto un gran número de cambios y transformaciones en la educación como puede ser el uso de páginas y plataformas de internet, incremento del uso de recursos multimedia, clases visuales en línea, clases asincrónicas a distancia, entre otros.

La importancia de estudiar Historia en la educación básica recae en la formación del pensamiento histórico en los estudiantes, con la cual estos pueden analizar las acciones realizadas por el ser humano en el pasado a través de una mirada reflexiva y crítica, siendo capaces de comprender las nociones históricas como pueden ser: cronología, ubicación espacio – tiempo, contextualización, comprensión de la multicausalidad, cambios, transformaciones y permanencias, relación pasado – presente y vínculo entre la política, economía, sociedad y cultura. Con ello, es posible que el estudiantado explique la realidad actual a partir de la reconstrucción, análisis y comprensión del pasado. Para (Carrasco, 2014) el pensamiento histórico puede definirse como:

*“el proceso creativo que realizan los historiadores para interpretar las fuentes del pasado y generar las narrativas históricas. Para su desarrollo se debe tener en cuenta seis conceptos clave: relevancia histórica; fuentes; cambio y continuidad; causas y consecuencias; perspectiva histórica; y la dimensión ética de la historia. Esto implica la posesión de una serie de habilidades que deben desarrollarse en el aula”*

Con dicho propósito es necesario resaltar la complejidad del estudio de la Historia,

ya que se trata de una importante acumulación de contenidos que requiere de investigaciones tediosas de diversas fuentes y en ocasiones estudio de campo. Como se ha mencionado anteriormente, la Historia tiende a confundirse con una simple memorización de fechas, lugares, personajes y acontecimientos, su enseñanza puede volverse ampliamente repetitiva y aburrida centrada en un método tradicional.

La enseñanza tradicional ha prevalecido durante muchos años en México y ha sido uno de los recursos más usados por los profesores menos interesados en el aprendizaje de los estudiantes. En este tipo de paradigma de enseñanza tradicionalista *“la fundamentación es el método y el orden. Toda la atención se centra sobre el profesor, quien dirige y ordena el conocimiento y traza el itinerario para sus alumnos”* (Universidad Tecnológica, 2021) es decir, el profesor es el centro del proceso de enseñanza – aprendizaje y la transmisión de conocimientos es el medio, lo cual ha dado paso a prácticas educativas basadas principalmente en la exposición del docente en la que el alumno solo escucha pasivamente la clase y atiende indicaciones. Se rechaza el autoaprendizaje y con ello todo lo que involucra, se deshace de la exploración, la interacción, el descubrimiento y con ello también la didáctica.

Para poder ejercer una práctica educativa pertinente que responda a las necesidades actuales de los estudiantes en México, es necesario que los docentes consideren la implementación de estrategias que estimulen el aprendizaje y que busquen erradicar el desinterés en la asignatura de Historia; por ello, se hace necesario enriquecer la información con la que disponen para así, ampliar sus posibilidades y adentrarlos en la nueva era de la tecnología, de la cual, ya son parte los adolescentes actuales.

Así mismo, este proceso de adquisición de información sobre nuevas estrategias, requiere de conocer a los actores escolares más importantes, al alumno, al adolescente, el cual, durante la secundaria, se encuentra en una etapa de cambio y formación de identidad.

La adolescencia varía de acuerdo al desarrollo de cada sujeto y se divide en temprana, media y tardía, es un período de transición entre la niñez y la adultez. Según la (UNICEF, 2020) la adolescencia es un *“período de crecimiento que se produce después*

*de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y 19 años [...] es una etapa de florecimiento, de proyectos, de descubrimiento de sí mismos y del entorno” es una de las fases de la vida más fascinantes y quizás más compleja, es una época en la que los jóvenes asumen nuevas responsabilidades y experimentan una nueva sensación de independencia aprendiendo a desarrollar habilidades que les permitan convertirse en adultos responsables capaces de hacerse cargo de sí mismos y conscientes de la realidad que los rodea.*

Así mismo, la adolescencia también es una etapa de vulnerabilidad debido a la confusión que les pueden causar a los jóvenes los cambios físicos, cognitivos y emocionales, los amigos se convierten en un factor muy importante y su influencia puede ser decisiva en algunos casos, de esta forma la:

*“crisis de la adolescencia es escasamente percibida, sin ningún ruido, pero en otras ocasiones es muy marcada, claramente señalada como un período crítico, como una especie de segundo nacimiento [...] el adolescente está más preocupado por lo que él puede aparentar en los ojos de los demás, o sea la imagen que proyecta, que en cómo él realmente se siente” (Ives, 2014)*

Sin lugar a dudas se debe de tener especial cuidado al trabajar con adolescentes, son muy perceptibles, frágiles y emocionales, no cualquier cosa les llama la atención, sienten una atracción particular dirigida a las relaciones con sus amigos, imitan conductas de aquellos a los que aprecian y buscan inconscientemente un modelo a seguir. Es una ardua tarea la que el profesorado ha de tener para lograr causar interés, generar intriga y promover la motivación en el estudiantado sin perder de vista los objetivos de la enseñanza de la Historia en educación secundaria.

Por ello, tal como lo menciona (Secretaría de Educación Pública, 2017) en Aprendizajes Clave para la Educación Integral el cual es el programa que rige a la educación básica actualmente, la Historia se enseña:

*“a partir de estrategias que el profesor plantea a los estudiantes para que desarrollen su pensamiento histórico, con el cual se favorece la comprensión del*

*presente, al considerar las experiencias del pasado, el reconocimiento de que las sociedades se transforman y que las personas son promotoras de cambios a partir de la toma de decisiones y la participación responsable”*

Sin perder de vista los cinco propósitos que se enumeran el mismo documento, los cuales se presentan a continuación en la siguiente tabla:

*Tabla 2 Propósitos de la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria.*

HISTORIA: PROPÓSITOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA	
NO.	PROPÓSITO.
1.	Entender la importancia de aprender historia y cómo se construye el conocimiento histórico.
2.	Ubicar en el tiempo y el espacio los principales procesos de la historia de México y del mundo.
3.	Relacionar acontecimientos o procesos del presente con el pasado para comprender la sociedad a la que pertenece.
4.	Comprender causas y consecuencias, cambios y permanencias en los procesos históricos para argumentar a partir del uso de fuentes.
5.	Valorar el patrimonio natural y cultural para reconocer la importancia de su cuidado y preservación para las futuras generaciones.

*Fuente: Elaboración propia, información obtenida de (Secretaría de Educación Pública, 2017).*

Algunos de estos propósitos coinciden con las nociones que deben desarrollarse en los estudiantes para la formación de una conciencia o pensamiento histórico, la preparación de los docentes debe de estar orientada a una enseñanza de calidad y de excelencia en la que se fomente el uso de estrategias didácticas para disminuir el desinterés de los estudiantes de secundaria en la Historia. Por consiguiente, a pesar de que existen una gran variedad de estrategias con las que se puede enseñar Historia en la

educación secundaria, en el presente trabajo se propone la utilización de los Juegos de Simulación. Los Juegos de Simulación pueden ser una alternativa ya que estos son:

*“una estrategia básica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en la Enseñanza Secundaria ya que su desarrollo nos ofrece auténticos laboratorios sociales donde podemos reproducir condiciones y situaciones en muchos casos abstractas y de difícil asimilación por parte del alumnado y que se dan en el objeto de estudio [...] una Historia enseñada y aprendida en laboratorio toma fuerza por la conciencia de que el trabajo conseguido se construye entre el docente y el alumnado”* (Blas J. I., 2015).

De la misma forma, los Juegos de Simulación permiten al estudiante participar, interactuar, explorar y descubrir a partir de espacios simulados que simplifican la realidad y la presentan a manera de juego, estos espacios son llamados laboratorios sociales de aprendizaje, facilitan los conocimientos a los estudiantes y convierten al docente en un guía y gestor más que un expositor de contenidos. Los espacios simulados permiten la interacción profesor – alumno y alumno – alumno, lo que enriquece el aprendizaje a partir de un intercambio de ideas.

En la mayoría de los casos educativos pueden usarse los Juegos de Simulación, sí hablamos de la asignatura de Matemáticas, por ejemplo, los ejercicios dictados por el profesor son simulaciones en las que el alumno analiza un caso que se acerca a la realidad y resuelve una problemática que se desglosa de este mismo. En la asignatura de Salud Integral y Formación Cívica y Ética, también es común que se realice la simulación a partir del estudio de casos en el que se le presenta una situación ficticia a los estudiantes y estos tienen que tomar la mejor decisión posible de acuerdo a sus criterios, conocimientos previos o a lo aprendido durante las sesiones. En la asignatura de Historia existen una gran variedad de Juegos de Simulación que pueden utilizarse, un ejemplo de ello son las dramatizaciones u obras de teatro, en ellas el educando simula un acontecimiento, se disfraza y elabora una escenografía acorde a ello; el guion de radio para simular un noticiero o una radionovela; carta a un personaje para simular enviarle un mensaje a un personaje histórico a través de la expresión escrita, entre otros.

Cabe resaltar que los Juegos de Simulación están centrados en el *“aprendizaje sobre el entorno, el fenómeno a estudiar o el sistema simulado [...] El objetivo básico de una simulación bien diseñada es desarrollar en el estudiante una comprensión profunda, flexible e intuitiva del tema o contenido a tratar”* (Martin, 2014) por consiguiente se pueden generar conocimientos en los estudiantes a la par que se diseñan actividades de simulación más atractivas que busquen disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la Historia.

Con la llegada de la tecnología a nuestras vidas, la sociedad ha cambiado, se ha digitalizado y la globalización se ha incrementado, todos están conectados a la red, padres de familia, profesores y alumnos, sobre todo estos últimos. A gran parte de la población le ha costado trabajo adaptarse a las nuevas formas de comunicación, a las redes sociales y es que anterior al año 2000 no existía nada de eso, para ese año el internet apenas comenzaba a popularizarse en los hogares.

Los estudiantes que se encuentran cursando hoy en día la secundaria nacieron con la tecnología bajo el brazo, son adolescentes de entre 11 – 16 años que nacieron a partir del año 2006, les gustan las computadoras, los celulares, navegar en la red, conversar con sus amigos por medio de redes sociales como Facebook o Twitter, mirar videos en Youtube, Tiktok o Instagram y sobre todo también les gustan los videojuegos en línea. Por lo tanto, si se busca llamar la atención de los adolescentes actuales, es necesario que el profesor sea consciente de sus necesidades, su contexto y sus intereses, llegando a considerar el uso de la tecnología, más en concreto, el uso de los videojuegos en línea.

¿Cómo pueden utilizarse los videojuegos entonces? Al día de hoy existe una gran gama de videojuegos de todo tipo y prácticamente sobre cualquier tema, los hay de disparos, de deportes, de aventura, de estrategia, de música e incluso videojuegos que tratan temas de Historia como Call of Duty o Battlefield. Los videojuegos son también considerados simulaciones ya que de igual manera surgen de una realidad modificada o ficticia, simulan diferentes escenarios y épocas y presentan cierta problemática para que el jugador la resuelva.

Un ejemplo muy claro del potencial que tienen los videojuegos es Minecraft, el

cual es un videojuego de construcción, basado en un sistema de cubos que permite la creación de cualquier tipo de figura, en él es posible que el docente gestione espacios de aprendizaje que simulen un hecho, un lugar, una época o una situación de la Historia, utilizándose como recurso de los Juegos de Simulación y disminuyendo el desinterés de los alumnos de secundaria en la misma.

## **CAPITULO I. EL MARCO REFERENCIAL.**

## 1.1 La Enseñanza de la Historia

Durante años, la Historia ha presentado diversos conflictos a la hora de hablar de las diferentes metodologías con las que cuenta para su enseñanza, diferentes perspectivas, opiniones y pensamientos giran en torno a la gran interrogante ¿Cómo enseñar Historia? Y es que a pesar de que existen una gran variedad de formas de enseñarla, todo se ve limitado de acuerdo a las condiciones en las que estas estrategias se desarrollen y a la reacción de los sujetos de aprendizaje en los que se quiera aplicar; si son estudiantes de primaria, secundaria, preparatoria o universidad, si son estudiantes de una escuela rural o urbana, si aprenden de manera visual, auditiva o kinestésica, condiciones económicas, condiciones sociales, condiciones culturales como la religión, ritos, costumbres, valores, ideología o tradiciones e incluso, si les gusta o no la Historia y la importancia que le dan a esta misma.

Es tan complicado hablar de ello porque la respuesta no solo se limita a una sola variante, no se trata de que los estudiantes simplemente aprendan o no la Historia sino más bien de lo que se busca lograr con ellos a partir de la revisión, análisis y comprensión de los hechos y procesos históricos, de que desarrollen como actualmente podemos llamarlo, Competencias Históricas y un Pensamiento Histórico, en el que los conceptos históricos giren a partir de una red interconectada que permita entender el presente a través del pasado para prever el futuro. Que los alumnos sean capaces de reflexionar críticamente sobre el pasado, las causas y consecuencias de los hechos, que sepan identificar qué cambios y transformaciones han ocurrido a lo largo de la vida del ser humano en la Tierra, cuáles han prevalecido y trascendido y cuáles simplemente se quedaron en el olvido; porque finalmente el presente está conformado a partir del pasado y su legado.

Suena bastante complicado y lo es, ya que además de buscar una estrategia que logre eso con los estudiantes, los profesores de Historia también deben buscar que sea interesante, que atraiga la atención de sus pupilos, que los motive a seguir aprendiendo, a investigar por su cuenta sobre las diferentes temáticas, algo que sea didáctico, especialmente en esta asignatura que puede resultar particularmente aburrida para algunos

debido a sus implicaciones en cuanto a su estudio, por ello, se deben considerar ciertos elementos que terminen de una vez por todas con la Enseñanza Tradicional.

La Enseñanza Tradicional ha sido siempre el camino más fácil, exposición del profesor sin participación de los alumnos, aburridos resúmenes, memorización de fechas, personajes y lugares, teoría tediosa, son algunos ejemplos de este tipo de prácticas que se pueden observar desgraciadamente muy a menudo dentro de las aulas de clase.

Entonces ¿Cómo se puede solucionar esta problemática sin que los alumnos se aburran al hablar de la Historia? Si se revisan las diferentes metodologías de la enseñanza de la Historia y su didáctica, se pueden observar algunas que se han ido modificando a lo largo de los años, adaptándose a las condiciones actuales y respondiendo a nuevas necesidades; de esta forma, manteniéndose vigentes y efectivas como podría ser en el caso de los Juegos de Simulación.

Los procesos de enseñanza – aprendizaje han tenido sin lugar a dudas una serie de cambios y variantes que han buscado la transformación educativa a partir de las diferentes necesidades sociales de las diferentes épocas y los diferentes lugares a lo largo de los años. Con el paso del tiempo las exigencias han cambiado, las demandas han fluctuado, las características de la sociedad se han diversificado y, por consiguiente, la educación ha evolucionado. Así mismo, es importante mencionar que el concepto de Historia ha pasado por diferentes significaciones, pues no es la misma percepción sobre ella la que se tenía hace 2000 años a la que se tiene el día de hoy, ni lo que se busca lograr con su enseñanza.

La Didáctica de la Historia no siempre fue como la conocemos hoy en día, no siempre tuvo el mismo objetivo ni tampoco se consideraban los mismos elementos que actualmente se toman en cuenta de acuerdo a la variedad de autores que hablan sobre ello.

Tal como menciona (Blas J. I., 2015) *“los primeros estudios acerca del aprendizaje de la Historia tendieron a concebirla como un cuerpo de conocimientos a ser transmitido, sin tener en cuenta el pensamiento del alumnado, ni sus habilidades para la resolución de problemas”* hasta antes de los estudios de Piaget en el siglo XX sobre el aprendizaje, no se tenían en cuenta ningún tipo de características que pudieran tener

influencia en los estudiantes a la hora de recibir conocimientos, se creía que los conocimientos eran planos y lineales y no se tomaban en cuenta los cambios físicos, mentales ni mucho menos neuronales.

En el caso específico de la Historia, su enseñanza tenía como objetivo el culturalismo en los individuos, refiriéndose a este como una cualidad de culto en la que se le daba mayor énfasis a los acontecimientos a manera de datos rígidos y directos para enriquecer las nociones y tener una perspectiva más amplia del mundo o, un horizonte cultural con menores grietas. De esta forma, los aprendizajes debían ser transmitidos estrictamente de profesor a alumno, los conocimientos que transmitían los docentes eran verdades absolutas que representaban la información que había pasado de generación en generación, nadie podía cuestionarlos ni mucho menos refutarlos, y, quien lo hacía, era acreedor de un castigo, nadie sabe más que el profesor, él lo sabe todo, él nunca se equivoca, los estudiantes no saben nada, el profesor no puede aprender del alumno, él está mucho más preparado, y, por tanto, todos estos deben de aprender de él.

El proceso educativo era visto desde un punto de vista más conceptual que estaba marcado principalmente por la instrucción, los profesores veían a la enseñanza como meramente un acto de instruir a los alumnos y no como un medio de desarrollo de aprendizajes y uso de herramientas para enfrentar críticamente al mundo (González I. L., 2020).

Así mismo, los aprendizajes que los estudiantes obtenían, estaban completamente cimentados en la memorización de fechas, que, en ocasiones causaban confusiones entre el pasado y el presente debido a la falta de vinculación que este método suponía, por supuesto también existía una completa indiferencia y falta de relación entre los aprendizajes que el profesor planteaba y la realidad del contexto de los estudiantes, el currículum era totalmente inflexible y marcado fuertemente por el autoritarismo. Para estas fechas aún no existían los numerosos teóricos que definían a la Historia y su tratamiento, puesto que las principales corrientes historiográficas comenzaron su partida a finales del siglo XIX, pero eso no quiere decir que hasta ese momento no existía la Historia.

## 1.2 La Enseñanza y la Historia en la Antigüedad

Etimológicamente la palabra en español Historia proviene del latín “historia” que, a su vez, toma la palabra del griego “ἱστορία” término que significa: conocimiento adquirido mediante investigación o relato, este mismo incluye el verbo “investigar, examinar, cuestionar o relatar” y el sustantivo de “hombre sabio, juez, evaluador o conocedor” con lo que en una traducción literal, la Historia se puede definir como el conocimiento mediante el interrogatorio y examinación en la construcción de un relato en el que una o varias personas eruditas con juicio crítico fueron testigos (Coelho, 2022).

Si nos remontamos a la Antigua Grecia, 420 a.C. fue Heródoto el primer, o al menos, el más reconocido, pensador que empezó a considerar la importancia de guardar testimonios para el devenir y el primero en utilizar el término de Historia anteriormente descrito.

A pesar de que la Historia no estaba consolidada como ciencia ni mucho menos, Cicerón nombró a Heródoto padre de la Historia debido a los relatos que este plasmó en su magna obra que posteriormente se dividiría en nueve libros con el nombre de “Historias” que, narraba diversos acontecimientos importantes, en su mayoría guerras, a través de metáforas y poesías que en la actualidad sirven para descifrar su época y las etapas que surgieron posteriormente en la Europa occidental; sin mencionar que, su trabajo, ayudó al desarrollo de interpretación de textos que hoy conocemos como Hermenéutica (Burgos, 2007).

Heródoto dedicó su vida a viajar por Grecia y el Mediterráneo con un propósito, investigar las guerras entre los griegos y los persas, llamadas también Guerras Médicas, a partir del cuestionamiento directo a los pueblerinos de las distintas regiones en donde ocurrieron estos hechos, es decir, en la actualidad podemos decir que realizó diversas investigaciones de campo con la finalidad de descifrar los acontecimientos:

*“Heródoto emplaza el estudio de las evidentes diferencias así como de las inadvertidas similitudes, influencias e intercambios transculturales entre pueblos y civilizaciones del antiguo Mundo Mediterráneo, a través de unidades de análisis*

*que regulaban las comparaciones, justo en la época de la emergencia de la historia como indagación” (Gordillo, 2017)*

Heródoto no solo plasmaba lo que escuchaba de los aldeanos si no que, con las distintas versiones de lo ocurrido, podía hacer comparaciones entre las diferentes comunidades y dar así, un sentido más amplio y crítico de los acontecimientos que investigaba, sin mencionar su imparcialidad en la narración de los hechos, pues desde un principio él aclaraba que su intención era “*narrar las notables y singulares empresas realizadas, respectivamente, por griegos y bárbaros*” (Campillo, 2016) discerniendo del favoritismo hacía alguna de las dos partes.

Otro de los personajes más importantes en la significación de la Historia durante esta misma época fue Tucídides, un político ateniense considerado por muchos un prodigio de la narración, destacable por su obra “Historia de la Guerra del Peloponeso” en la cual narra la guerra entre Esparta y Atenas. Tucídides es además considerado el padre de la Historiografía científica, debido a su singular metodología que lo diferenciaba enormemente de Heródoto, las dos obras tienen una diferencia de aproximadamente 20 años, siendo primero la de Heródoto y después la de este pensador, pero a pesar de la casi insignificante cantidad de tiempo entre una y otra, la mentalidad de Tucídides acerca de la Historia difiere mucho a la del Padre de la Historia, tanto así que incluso su obra se manifiesta como una anti tesis a la Historia planteada por Heródoto.

Como se mencionó anteriormente, la obra y el concepto de Historia de Heródoto fue concebida a partir de los testimonios y relatos de los diferentes lugareños de las diferentes regiones del Mediterráneo, pero para Tucídides esto no podía ser, ya que para él solamente podía ser Historia aquella que era observada directamente por la persona que lo escribía, o en todo caso, la recreación de lo que los testigos pudieron decir acerca del acontecimiento haciendo así una conjunción y llegando a una aproximación de los hechos más cercana a la realidad. Para él no puede existir una Historia creada solamente a partir de los relatos de las personas, sino que estas mismas narraciones debían ser probadas y permanecer ante cualquier intento de refutación, se deshace de la intervención divina, de la fantasía y de cualquier anécdota irreal no comprobada, obteniendo una Historia verdadera y próxima a la realidad:

*“En cuanto al relato de los acontecimientos de la guerra, para escribirlo no me he creído obligado a fiarme ni de los datos del primer llegado ni de mis conjeturas personales; hablo únicamente como testigo ocular o después de haber hecho una crítica lo más cuidadosa y completa posible de mis informaciones. La investigación ha sido ardua, ya que los testigos de cada hecho presentan versiones que varían según su simpatía respecto de unos y otros, y según su memoria” (Rodríguez, 2013)*

Así de esta forma, fue como entonces se concibió de dos formas a la Historia, indistintamente si era a partir de relatos comprobados o no. Indudablemente fue una época que estuvo notablemente marcada por los relatos orales y escritos, los mitos y leyendas pues durante un centenar de años todas estas historias narraban hechos épicos de la creación del universo, del hombre o de las cosas, que pudieron o no haber ocurrido pero que se tomaban de manera seria, esto es observable tanto en Asia como en Europa antigua, así como en América Prehispánica.

Ejemplo de ello se encuentra el Popol Vuh, el cual es la historia de la creación del universo según los mayas, en la que se narra que el hombre surgió a partir del maíz (Recinos, 1986) En Japón se narra la historia de las Divinidades Celestiales Especiales en las que dos dioses jóvenes, de hecho los más jóvenes entre los 7 que había, Izanagi e Izanami se encargaron de crear una pequeña isla en donde iniciaría la vida humana a partir de su procreación (Bravo, 2022).

Por otra parte, también existen otro tipo de narraciones o mitos que hablan sobre acontecimientos como es el caso de la Odisea, la Ilíada, o la Teogonía de la Antigua Grecia, que, posteriormente se integraron a géneros literarios como el cuento épico o el género dramático.

Como se puede observar hasta este momento no existía una enseñanza como tal de la Historia, sino que esta solo era transmitida de persona a persona a través de los mitos y leyendas, relatos narrados o escritos, esto solo con el fin de comunicar un hecho pasado a diferentes generaciones o con la finalidad de dar una enseñanza de vida. Sin embargo, a pesar de que no existía aún la didáctica de la Historia, sí que había diferentes tipos de

educación. Para entender el tipo de educación durante la antigüedad, es necesario destacar que estaba firmemente relacionada con la religión y la guerra.

Una de las Civilizaciones más antiguas que surgieron en el mundo fue la cultura egipcia que surge aproximadamente en el año 6,000 a.C. que además fue una de las que tuvo mayor influencia en Occidente, para ser más específico, fue una de las culturas que más influencia tuvo en Grecia y Roma.

Diversas investigaciones indican que la educación en el Antiguo Egipto se dividía posiblemente en dos tipos, la impartida a sacerdotes y la que se centraba en el aprendizaje artesanal, aunque, por otra parte, también existía la educación dirigida las grandes élites y la educación moral que era impartida de padre a hijo. En estas escuelas se enseñaban principalmente la agricultura, la escritura, las matemáticas y la astronomía. En ese entonces la escritura no estaba generalizada por lo que era muy común que gran parte de la población no supiera ni leer ni escribir, así, la única forma de enseñanza era través de refranes, relatos míticos o leyendas, por medio de la tradición oral (Salas, 2012).

En la China Antigua 3,000 a.C. la educación se basaba principalmente en tres rubros: la formación moral, formación intelectual y la formación en la guerra; la primera de estas se enseñaba a través de la música, ya que esta otorgaba paz interior y serenidad, y también con las ceremonias pues con ellas el hombre podía regular su conducta exterior. La formación intelectual era una culturalidad en la que se enseñaban Matemáticas y Escritura. Y finalmente, la formación en la guerra consistía prácticamente en el aprendizaje en cuanto al uso de carros de guerra, tiro con arco y demás herramientas bélicas (Cao, 2019).

Si se habla de la América Prehispánica 1,500 a.C. se puede destacar el sistema educativo en la civilización Mexica o Azteca 100 d.C. la cual se basaba en dos tipos de escuela, el Calmécac y el Telpochcalli, al primero asistían únicamente los niños pertenecientes a la nobleza o con padres pertenecientes a las grandes élites, mientras que, al segundo iban los niños que formaban parte del resto de la sociedad. A pesar de esta marcada diferencia, en ambas escuelas se enseñaba lo mismo, se les preparaba para la vida adulta, barrían, traían materiales, sacaban leña y se les enseñaba el uso de armas

bélicas, así como la disciplina; la única diferencia entre el Calmécac y el Telpochcalli era la rigidez con las que se les enseñaba en cada una (INFOBAE, 2021).

### **1.3 La Enseñanza y la Historia en la Edad Media**

En la Edad Media, el cristianismo marcó profundamente a la época, de manera que la Historia tomó un rumbo más religioso, Dios se coloca en el centro de todo, y, la Historia, no es la excepción. Para ejemplo de ello se pueden revisar los textos de Eusebio de Cesárea que datan del año 296 y que hacen énfasis en la Historia de la Iglesia como punto central y motor de la Historia de la humanidad.

La obra de Eusebio consta de 10 libros en su versión final y en ella habla acerca de la Historia de la Iglesia, pero no desde el punto de vista del Clero como tal sino desde la ideología eclesiástica a partir de los obispos de las principales Iglesias. De esta forma se unió y se relacionó la Historiografía con Dios, se engloba el poder divino y el cristianismo como un elemento clave en la Historia, la Historia estudia las acciones del hombre en el pasado, Dios está detrás de las acciones del hombre y por tanto Dios se encuentra en el centro de la Historia. La forma de Eusebio de contar la Historia “*sentó las bases para la historiografía cristiana, puesto que al redactar los cánones cronológicos, creó una forma meramente cristiana de periodizar la historia humana*” (Aparicio, 2013).

A pesar de que Cesárea es considerado el padre de la Historia de la Iglesia, el máximo pensador del cristianismo fue en realidad San Agustín de Hipona, quien concebía la Historia como una serie de eventos y hechos sucesivos que tenían un inicio, un desarrollo y un final (Reinares, 2004); a diferencia de los griegos que la percibían como un ciclo que se regeneraba en el tiempo y que ocurría incontables veces.

San Agustín de Hipona supone un hito en la Historia cristiana, su ideología fincó la unión entre la fe y la razón que no necesariamente deben ser opuestos y que más bien son complementarios para la comprensión de Dios y del Hombre, para él la fe y el razonamiento no pueden existir el uno sin el otro, sin la razón no puede haber fe y

viceversa. Para él la Historia tiene un inicio con la Creación, luego la llegada de Adán y Eva a la Tierra, después el Pecado Original, la Revelación, la Encarnación de Dios y finalmente las épocas del ser humano (Santibáñez, 2017).

La educación de la era media estaba basada principalmente en el aprendizaje de la palabra de Dios, de los valores, la moral y la fe cristiana que a su vez incrementaba los seguidores del cristianismo y mantenía en devoción a sus creyentes. Por consiguiente, era de esperarse que la educación estuviera a cargo de la Iglesia, uno de los métodos de enseñanza más utilizados fue la memorización, con lo cual los estudiantes debían leer y leer y leer en repetidas ocasiones hasta que pudieran recitar a la perfección lo que los libros sagrados decían, también se utilizaban cánticos repetitivos. A partir de la concepción de que todo hombre es hijo de Dios, la Iglesia se dio a la tarea de educar y evangelizar a todos los hombres, fueran ricos o pobres.

En esta misma época, siglo XII uno de los principales autores que definió cómo debía realizarse la enseñanza de la Historia fue Hugo de San Víctor, quien sostenía que debía hacerse a partir de la memorización o como él le llamaba el Arte de la Memoria, en el que argumentaba que podían usarse imágenes visuales de la memoria para recordar hechos, lugares y personajes históricos (Villalaz, 2011).

Para el siglo XVI el Renacimiento en el que el Hombre pasó a ser el centro de todo y no Dios como se creía anteriormente, tuvo su auge, las ideologías se transformaron y se dio una revolución tanto social como económica, política y cultural. La imprenta trajo consigo diversos beneficios para la población europea debido a que puso a disposición de la población una gran cantidad de libros y productos escritos sobre diferentes temas, entre ellos libros de ciencias, astronomía, matemáticas y también novelas, así *“el lector humanista desarrolló nuevos hábitos intelectuales de trabajo en los que la autoridad, el conocimiento y la escritura se relacionaban y abordaban de un modo distinto a la tradición medieval escolástica”* (Ginestet, 2016).

Como resultado de esto, Michel de Montaigne inició una crítica muy dura en la cual reprobaba firmemente la educación de aquel entonces pues él argumentaba que en la enseñanza no podía abusarse de la memoria y debía llevarse a cabo a partir de los

cuestionamientos que el alumno podía hacerse acerca de los acontecimientos, involucrando así sus causas y sus consecuencias:

*“El alumno debe opinar, participar y juzgar sobre lo que se le enseña y debe ser capaz de elegir y llegar a conclusiones por sí mismo. Pero siempre bajo la atenta mirada y dirección de su ayo, aunque éste debe cuidar de no alojar nada en la cabeza del niño por su mera autoridad y crédito”* (Delgado, 2005).

Para Montaigne la educación es un proceso muy complejo en el que el estudiante no solo trata de memorizar lo que dicen los textos de los libros o de escuchar lo que los profesores dicen en los monasterios, sino más bien de razonar a partir de su participación, todos aquellos conocimientos que reciba. Educar no solo es adquirir conocimientos sino más bien tomar decisiones, aprender a vivir, aprender a convivir y aprender a ser autónomo. Su crítica en contra de la educación del momento iba dirigida sobre todo a aquellas instituciones y profesores que prácticamente enseñaban bajo la erudición, él destacaba que no se puede saturar a los estudiantes de tanta información esperando que la digieran sin más y no se puede enseñar bajo métodos repetitivos.

Por otra parte, en México se puede destacar el inicio de una nueva era después de la caída de Tenochtitlan el 13 de agosto de 1521, dando origen a la colonia. La prioridad para los españoles llegados en 1524 era, apenas llegar a Nueva España convertir a los indígenas a la religión cristiana, encomendándolos a los encomenderos y órdenes religiosas. La primera orden religiosa en arribar fueron los Franciscanos seguidos de los Dominicos en 1526 y los Agustinos en 1533. Su propósito era evangelizar a los aborígenes, por lo que se establecieron en las distintas comunidades. Pronto los Monasterios abrieron sus puertas para impartir el catecismo, el método era la ayuda mutua y la repetición de textos, el idioma y la cosmovisión fue sin dudas dos de los problemas más importantes que hubo para la enseñanza puesto que los indígenas no hablaban español, así, se tuvieron que adecuar los libros para que pudieran entenderlos, aunque poco tiempo después aprendieron español.

Los primeros años fueron los más difíciles para la evangelización, para cuando llegaron los Agustinos, la sociedad, ya se encontraba en su mayoría a la luz de Dios. En

1533 se construyó el Colegio de Santa Cruz, en Tlatelolco, el primero de estudios superiores para indios nobles, centrado en las Humanidades y la Filosofía. Otro suceso importante de la época de la colonia en Nueva España, en cuanto a educación refiere, es la fundación de la Pontificia Universidad de México en 1551, precursora de la actual Universidad Nacional Autónoma de México la cual se caracterizó por *“la defensa de sus privilegios como corporación y por la facultad de otorgar títulos académicos”* (Aizpuru, 2007).

Aunque la percepción de la Historia cambió y evolucionó en estas dos grandes etapas de la Humanidad; Edad Antigua y Edad Media, su didáctica y su enseñanza no eran muy diferentes, además de todo lo anteriormente mencionado, haciendo énfasis en el culturalismo que se pretendía lograr con su transmisión, se puede resaltar que, en su mayoría, únicamente las clases altas podían acceder a este tipo de conocimientos. Aquellos pertenecientes a las clases sociales que se encontraban en la cúspide del poder adquisitivo, aquellos miembros de elite o en su caso la Milicia, debían mantenerse cultos, por ello el acceso a las primeras escuelas estuvo en ocasiones restringido para los pobres y esclavos.

#### **1.4 La Enseñanza y la Historia en la Edad Moderna**

En el año 1629 apareció por primera vez la palabra “Didáctica” ligada a la enseñanza, de la mano de Wolfgang Ratked, educador alemán considerado como el precursor del Realismo Pedagógico en el cual se buscaba la formación del conocimiento del mundo exterior a partir de la experiencia de los individuos a través de la deducción y la inducción. Sin embargo, fue Juan Amos Comenio quien desarrolló con más precisión el significado de este concepto y el de la Didáctica, razón por la cual es considerado padre de este tipo de enseñanza.

Comenio definió a la Didáctica como el Arte de enseñar, a través de su obra publicada en 1640 “La Didáctica Magna”, en esta misma sostuvo que se le debía enseñar todo a todos, independientemente de la clase social a la que pertenecieran los individuos,

fueran ricos o pobres, de familia adinerada o trabajadora, sea cual fuese su condición.

Asimismo, y al igual que algunos de sus antecesores, Comenio hace una crítica a la enseñanza de su tiempo en la cual hace mención de los modos memorísticos y autoritarios *“No hay que guiar con voces, cárcel o azotes a la criatura racional, sino con la razón”* (Comenio, 1998) argumenta que es necesario que los aprendices desarrollen sus sentidos, que sean perseverantes y que gusten del conocimiento mientras que el educador debe de estimularlo para que logre lo anterior sin castigos ni golpes sino más bien de una manera armónica y lógica.

Comenio va más allá de lo anteriormente visto estableciendo lo que se le llamaría posteriormente Transposición Didáctica, él aseguraba que todos los conocimientos que el profesor debía dar a sus alumnos debían ser acorde a la edad, características y capacidades de estos mismos, es decir, el profesor debía pasar del lenguaje científico y técnico, en ocasiones solo, a algo simplificado que el educando pueda comprender, de la misma manera, todas aquellas actividades que realicen deben ser por interés y no únicamente por obligación, por lo que implícitamente se entiende que el docente entonces debe de establecer las condiciones para que los alumnos se interesen en la clase (Lora, 2001).

La importancia de la educación según Comenio, recae en que esta es para toda la vida, lo que se aprende en la escuela es una educación de vida que regulará las condiciones de vida de las personas, por lo tanto, ser un buen estudiante mejora la calidad de vida pues propicia la autonomía y la responsabilidad, el conocimiento se adquiere a través del desarrollo de habilidades por medio de las actividades realizadas en la escuela.

Al mismo tiempo que Comenio define la Didáctica, también hace referencia de cuatro etapas en las que se divide el período de instrucción del ser humano, siendo como se muestra en el siguiente cuadro:

Tabla 3 Etapas de Instrucción del ser humano según Comenio.

ETAPAS	DEFINICIÓN.
La Infancia.	Es la primera etapa de vida, en esta el sujeto se reconoce a sí mismo y a los demás, llegando a entender las relaciones entre estos y el tiempo y el espacio, es decir la hora, los días, las semanas, los meses, los lugares, etc. Está relacionado con el aprendizaje de la Historia y la Geografía.
La Puericia.	Es la segunda etapa de vida, forma parte de la niñez, pero está marcada por el aprendizaje en las escuelas públicas, en las que estas, deben generar aprendizajes de vida en todos los niños y niñas.
La Adolescencia.	En esta etapa se indica que la Escuela debe cubrir lo que él llama La Enciclopedia de las Artes, en la que se deben de impartir clases de Gramática, Física, Matemática, Ética, Dialéctica y Retórica en ese orden.
La Juventud.	Es la última etapa de la enseñanza, está regida por la Academia y en ella se menciona que se deben impartir conocimientos universales.

Fuente: Elaboración propia, información obtenida de (Delgado, 2005).

A pesar de que Comenio estableció diversas pautas para la enseñanza, dando recomendaciones y hablando acerca de las etapas de instrucción; que, por supuesto estaban adelantadas a su época, su pensamiento acerca de la enseñanza de la Historia era sumamente anticuado, él sostenía que la única Historia digna de aprenderse era la Historia Sagrada, haciendo alusión a la Historia Cristiana de la Edad Media, con esta ideología, no incluyó ninguna clase de instrucción sobre la Historia, pues para él no tiene la suficiente importancia como para incluirla en las diferentes etapas que describió. Sin embargo,

aunque Comenio no haya incluido a la Historia o la haya descrito como una clase esencial, como se puede notar, sí habló sobre enseñarla en la primera etapa de instrucción en la que el sujeto debe reconocer el tiempo y el espacio que habita, por otra parte, también hace hincapié en que se debe abordar de manera breve en las otras seis clases que la escuela debe impartir.

### **1.5 La Enseñanza y la Historia en la Contemporaneidad**

Después, en el siglo XVIII, comenzó la Ilustración y el enfoque de la Historia cambió procediendo de la ruptura de la economía, la política y la sociedad, de la Iglesia y fundamentándose bajo la filosofía de iluminar la ignorancia con las luces de la ciencia y la razón (Mayos, 2007). Con ello, se consolidaron varias de las Ciencias que conocemos en la actualidad, incluyendo a la Historia.

La producción historiográfica se vio sumamente influenciada por las ideas de la Ilustración; se caracterizó principalmente por analizar, razonar y criticar los hechos acontecidos, buscar la verdad, su sentido y también por intentar establecer los pasos y elementos necesarios para realizar una investigación histórica, que posteriormente fundamentaron la metodología de la Historia y la convirtió en una disciplina científica y rama de las Ciencias Sociales (Gómez B. N., 2009).

Por consiguiente, no solo se le dio el nombre de ciencia a la Historia, sino que además se distinguió de la Filosofía y la Teología pues hasta el momento, su rigurosidad no estaba marcada ni delimitada y por tanto la metodología tampoco estaba fijada. Su subjetividad caía en el terreno de lo no comprobado, la fantasía, la imaginación y lo invisible, tal y como reprochaba Tucídides en su momento allá por la Antigua Grecia.

Bajo estas concepciones, la percepción de la Historia tomó otro rumbo, diversos pensadores comenzaron a cuestionarse sobre su verdadera epistemología, su verdadera naturaleza y razón de ser, se buscó consolidar una Historia más veraz, más contundente, fundamentada en el análisis e interpretación de fuentes documentales a través de la

investigación y se delimitó que la Historia solo podían ser los actos realizados por el hombre y que no tenía que ser precisamente inmediata sino también podía datar de miles de años atrás. Así mismo, se especificaron las pautas sobre el papel del historiador:

*“el papel del historiador era fundamental en la escritura de la historia, puesto que es éste quien debe estar preparado para lidiar con ideas oscuras y buscar en éstas el sentido de la historia, porque todo tiene sentido en el devenir humano. El hombre sabe que existe un hilo conductor y el historiador no puede comprender lo que le es contemporáneo, pero con la distancia que hay con el pasado se torna comprensible -el hilo conductor-, con la distancia temporal las ideas se vuelven más nítidas. La historia adquiere sentido con el paso del tiempo puesto que el hombre no es capaz de comprender su presente y futuro inmediato.”* (Gómez B. N., 2009).

Así, ya no solamente se hablaba de una Historia en secuencia irrefutable, sino de la interpretación de textos en la cual se reconocía que esta ciencia solamente podía ser válida si se cimentaba en fuentes documentales, arqueología, monumentos trascendentales, costumbres, tradiciones, entre otros; a la vez que enfatizaba el hecho de que estas pudieron ser modificadas o manipuladas a través de los años, además, rescataba el papel del historiador como interprete y expositor de los hallazgos de los hechos históricos.

A través de una comparación entre el concepto de Historia en sus orígenes y el concepto actual, se puede decir que justo durante este periodo se da el punto de quiebre entre la Historia que describió Heródoto y que escribió en su obra constituida por los relatos de los pueblos del Mediterráneo, al nuevo sentido que se le da, en el que solamente puede ser Historia aquellos hechos y acontecimientos verídicos comprobados científicamente.

Con respecto a la Ilustración, no se puede hablar de esta época sin mencionar a uno de sus más grandes iniciadores, Jean – Jacques Rousseau, quien tenía una peculiar forma de ver a la educación, su ideología pedagógica se sustentaba en la *“consideración de la infancia como etapa sustancial y crucial para el posterior desarrollo [...] Cada*

*etapa de la vida tiene su propia perfección y madurez”* menciona que cuando el ser humano nace, nace sin saber nada, ignorante, débil y dependiente, si su madre no le da de comer, muere, si hace frío y su madre no le da cobijo, muere, nace dependiente y a medida que va creciendo va aprendiendo, se va educando, va evolucionando. Rousseau también destaca que la educación va por etapas que siguen un orden y una continuidad, esta continuidad no puede romperse ni reprimirse, es un aprendizaje dependiente, pero a su vez autónomo pues al final el niño aprende a su ritmo.

Al mismo tiempo, Rousseau añade más factores necesarios para realizar una buena enseñanza, como se podía observar en un tiempo atrás al que se está mencionando, la educación solía llevarse a cabo a través de la memoria y buscaba el culturalismo y erudición, con lo cual, se saturaba de contenidos a los estudiantes, era un leer y leer hasta repetir literalmente lo que dicen los libros, pero para él, lo que debía enseñarse a los alumnos era más bien el gusto por aprender los contenidos, que, los contenidos tal cual.

*“Rousseau sistematizó la enseñanza de acuerdo con las capacidades del estudiante, en vez de hacerlo basado en la complejidad de las áreas de conocimiento, como acostumbraba ordenar la tradición, desde la gramática hasta la filosofía”* (Salas, 2012).

La pedagogía de Rousseau, dio un gran salto al enfatizar la importancia de considerar las características de los estudiantes, sus habilidades, sus capacidades y sus intereses, así ya no solo hablaba de una educación desvinculada a los estudiantes sino contextualizada.

Por otra parte, para Giambattista Vico, uno de los principales filósofos de la época, la educación era un pilar en las civilizaciones, la necesidad de los hombres por el conocimiento representaba una de las pequeñas líneas que los separa y diferenciaba de las bestias o los animales. Para él era imposible hablar de la Historia de la Humanidad sin mencionar a la educación pues en ella es posible observar tradiciones, cultura y rituales; mencionaba que la educación aparece desde el principio de los tiempos y que es un proceso. Otra de sus aportaciones fue el énfasis en el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la fantasía, el juego y el razonamiento (Espinosa, 2000).

Una vez que se resignificó el concepto de Historia y que esta se estableciera como ciencia; la educación se expandió, ya no se limitaba únicamente para las clases sociales altas ni tampoco exclusivamente para la Burguesía recién nombrada, ahora el proletariado podía acceder a esta, las clases sociales bajas podían educarse en instituciones. Las diversas revoluciones y cambios políticos condujeron al liberalismo lo que trajo consigo una descentralización de la Historia que solo era vista particularmente desde la economía y la política y, con esto se buscó darle un enfoque más social tomando como núcleo a la población.

A mediados del siglo XIX el Positivismo buscó dotar de técnica a la Historia, su principal representante fue Augustus Comte quien dividió a la Historia *“por etapas que van de la barbarie hacia el desarrollo; donde cada una es mejor que la anterior; y concibe el tiempo unilinealmente y no reconoce retrocesos”* (Universidad Nacional Autónoma de México, 2017) por otra parte, también establecía estrictamente que los historiadores debían reunir fuentes, describirlas y posteriormente clasificarlas descartando aquellas que para su percepción y su investigación, no eran de utilidad. Así daba inicio una época importante en el desarrollo de las corrientes Historiográficas contemporáneas.

Las investigaciones de Piaget a inicios del siglo XX aluden a un desarrollo mental, madurez neuronal, experiencia física, interacción social y afectividad de los individuos que da origen al aprendizaje, argumentando que este solo es posible a partir de dichos factores siempre y cuando se lleven a cabo en condiciones óptimas. Para él, el aprendizaje se debía construir en sociedad y de manera activa, contrario a los planteamientos que se habían realizado con anterioridad en el que se hablaba de una educación en la que los estudiantes participaban de manera pasiva recibiendo conocimientos exclusivamente a través del profesor; de esta forma él aseguraba que el estudiante generaba sus propios conocimientos, pero no solo eso, sino que este también podía contribuir al aprendizaje de los demás e incluso del profesor (Arocho, 1999).

En cuanto a la didáctica de la Historia, Piaget sugería que el pensamiento del sujeto de aprendizaje, sobre la Historia, experimenta cambios de acuerdo a cómo la conocen y cómo la practican, los cambios ocurren de manera social y están expuestos a un continuo desarrollo siempre que el sujeto esté en disposición de *“oír historias, ver y*

*crear arte, investigar fuentes primarias, desarrollar investigaciones, reflexionar, establecer comparaciones o realizar juegos de rol”* (Albert, 2016). Con lo cual el profesor debía garantizar y hacer lo necesario para que el estudiante no se cerrara, es decir, estimular al alumno para que pudiera recibir conocimientos, compartirlos y generar nuevos aprendizajes.

Después de la Primera Guerra Mundial la Historiografía se centró en estudiar los movimientos sociales de la época y comenzó un debate teórico entre el Positivismo y la Hermenéutica en el que se disputaba si la Historia debía enfatizar en el factor causa-efecto o en la interpretación de textos.

A partir de la Segunda Guerra Mundial, se buscó enseñar la Historia con el propósito de formar ciudadanos cívicos que fueran conscientes de las consecuencias horribles de los sangrientos enfrentamientos y que fueran capaces de reflexionar sobre el futuro. La Historiografía se desarrolló bajo las ideas de la Nueva Historia Económica que proponía una Historia total en el que se estudiara a las sociedades a través del estudio de las mentalidades en relación a la Geografía y la Antropología.

En los últimos años ha habido una gran cantidad de avances en la Didáctica de la Historia, sobre todo desde la perspectiva Psicopedagógica que surge como resultado de la integración disciplinar de la psicología y la pedagogía, en la cual, se hace énfasis en los procesos formativos de aprendizaje en los que el ser humano adquiere un carácter complejo por recibir múltiples influencias provenientes no solo de las instituciones escolares, sino también de la familia, la comunidad y el contexto (Ortíz E. , 2013).

## **1.6 Las Competencias Históricas**

En los años 80's en Inglaterra se agregó un nuevo concepto a la educación, las Competencias, las cuales surgieron con la necesidad de afianzar el sistema educativo y las capacidades laborales y productivas con el propósito de incrementar la capacitación para la mano de obra requerida en aquel país y que tiene mucho que ver con “*la capacidad*

*para hacer algo, saber cómo, por qué y para qué se hace, de tal manera que sea transferible”* (Cazares Aponte, 2007) dicho con otras palabras; que además de que el individuo sepa hacerlo, también sepa enseñarlo.

Así, fueron muy importantes los impulsos derivados de la aplicación al aula de las ideas piagetianas, las conceptualizaciones didácticas y la definición de las competencias. Con el nuevo siglo las investigaciones se han ido dirigiendo hacia la conveniencia de que la enseñanza-aprendizaje de la Historia tienda a la formación del llamado pensamiento histórico, lo que, básicamente, supone aprender habilidades en la interpretación del pasado, más allá de un conocimiento conceptual y memorístico.

Sobre esto (Fernandez, 2010) menciona la importancia del desarrollo de cuatro competencias básicas a desarrollar: Construcción de la conciencia Histórico-Temporal, Formas de Representación de la Historia, Imaginación/Creatividad Histórica y Aprendizaje de la Interpretación Histórica.

La primera de ellas, Construcción de la Conciencia Histórico-Temporal hace referencia a la capacidad de relacionar pasado, presente y futuro, es decir, se refiere a entender el pasado para construir el presente y pensar en el futuro; hacer uso de la comprensión de los hechos históricos que formaron la realidad que hoy conocemos y hacer hincapié en lo que podría pasar en un futuro o situar hechos a través del tiempo. Siendo así como el estudiante entiende su realidad actual desde un punto de vista crítico y reflexivo sobre los actos del hombre en el pasado que trascendieron y conformaron el presente.

La segunda, Formas de Representación de la Historia, se refiere a la manera en la que un individuo interpreta el pasado y el futuro desde el presente, y simultáneamente valora el paso del tiempo desde una perspectiva narrativa. En esta competencia es posible narrar la Historia desde la visión de los diferentes actores que conforman a los hechos y procesos históricos y desde los pensamientos de los más grandes intelectuales sobre el devenir.

La tercera, Imaginación/Creatividad Histórica, es un tipo de pensamiento

divergente donde se hace uso de diferentes habilidades cognitivas como la observación, interpretación, análisis, deducción e inferencia, con el fin de llenar aquellos huecos que la información histórica no logra llenar, pero no necesariamente se refiere a la fantasía que podemos imaginar, si no al sentido que le damos a los diferentes sucesos y hechos históricos dando lugar a una continuidad o sucesión sin puntos ciegos.

Finalmente, el Aprendizaje de la Interpretación Histórica, el cual es el punto de vista que un individuo tiene acerca de las diferentes fuentes de la Historia a partir de su análisis, se centra principalmente en la interpretación de información que un individuo puede hacer tomando una posición propia.

### **1.7 Los Juegos de Simulación, el Teatro y los Juegos**

La simulación es una estrategia de aprendizaje grupal - social que permite que los estudiantes desarrollen procesos empáticos y se sumerjan en diferentes roles para la representación de circunstancias, hechos o acontecimientos. Esta estrategia ha sido utilizada en diversas áreas del conocimiento con el fin de generar experiencias significativas para que el alumno se apropie de los conocimientos generados a partir de su propia experiencia a través del juego lúdico, que pueda aplicarlos a otras situaciones.

(Pimienta, 2012) concibe la simulación como *“una estrategia que pretende representar situaciones de la vida en las que participan los alumnos actuando roles con la finalidad de dar solución a un problema o, simplemente, para experimentar una situación determinada”*.

De manera semejante, (Davini, 2008) sostiene que la simulación es un *“método de enseñanza que se propone acercar a los alumnos a situaciones y elementos similares a la realidad, pero en forma artificial, a fin de entrenarlos en habilidades prácticas y operativas cuando las encaran en el mundo real”*.

Por su parte (Enciso, 2001) lo define como *“una representación parcial de la realidad, que selecciona características cruciales de una situación real y hace una*

*réplica de ellas dentro de un entorno o lugar que básicamente está fuera de riesgo” se refiere a un modelo o sistema que intenta imitar una situación real, en ella los individuos pueden actuar o fingir ser otra persona u objeto.*

Estas definiciones comparten referentes comunes porque la simulación es una estrategia didáctica que tiene el propósito de preparar al alumno para que afronten situaciones reales sin necesidad que estos vayan al medio en sí, esto es ventajoso porque propicia el desarrollo de competencias y consolidación de las nociones que tiene el estudiantado sobre la realidad en cualquier área del conocimiento, siempre y cuando, se gestione una buena simulación. A pesar de que no existe información concreta sobre el origen de los Juegos de Simulación, puede decirse que el antecedente directo de esta estrategia son las danzas y el teatro.

Existen investigaciones que sugieren que las representaciones tienen su origen en la época Prehistórica en la que los pobladores antiguos realizaban una gran cantidad de ritos con propósitos de fertilidad, cacería, adoración a los dioses, entre otros. Por ejemplo, los cazadores hacían danzas miméticas en las que imitaban o simulaban los movimientos y sonidos de los animales. En Francia y España se han encontrado pinturas rupestres de aproximadamente hace 10,000 años, que dan muestra de este tipo de danzas, así mismo, en estas se observa a cazadores utilizando mascarar u ornamentos especiales para su realización (Ramírez, 2021). La danza ha sido un medio de comunicación desde hace muchos años.

En la América Prehispánica este tipo de danzas evolucionaron a tal grado que comenzaron a darse una especie de representaciones aun no llamado teatro, pero con características propias del mismo. Cortés narra en algunas de sus cartas que los Aztecas practicaban este tipo de mímica con la finalidad de entretener a su pueblo y que también interpretaban historias con el propósito de transmitir mitos y tradiciones, a su vez que, vestían aposentos que simulaban la piel de los animales, ornamentos y todo tipo de indumentaria. Las representaciones durante esta época eran principalmente de carácter religioso, se daba por medio de ceremonias simbólicas en las cuales las civilizaciones indígenas rendían culto a los dioses, mostraban agradecimiento o efectuaban alguna celebración.

Sin embargo, a pesar de que se llevaran a cabo este tipo de prácticas en las antiguas civilizaciones prehispánicas, el teatro tuvo su origen como tal en la Antigua Grecia. En las Islas de Creta, las sacerdotisas practicaban danzas con el objetivo de comunicarse con los dioses, pronto este tipo de rituales se propagarían por toda Grecia. Otra de las danzas principales con las cuales tomó forma el teatro fueron los numerosos ritos que los griegos realizaban en honor del dios Dionisios:

*“En un principio se relataban hazañas y peripecias de Dionisios, pero en algún momento alguien toma el lugar del dios y habla y acciona en su nombre. Ese momento en que la narración de un hecho (en tercera persona) se transforma en representación del mismo (en primera persona), es considerado el nacimiento del teatro, porque aparece la encarnación de un personaje” (Bosco, 2017).*

Una vez convertida la narración en diálogos, el teatro se formalizó como un Arte Dramático, los ciudadanos de Grecia empezaron a encarnar personajes y representar tragedias, las tragedias servían para transmitir valores, comunicar enseñanzas y entretener; los escritores de las representaciones se convirtieron en dramaturgos y los intérpretes en actores. *“Aristóteles describe al teatro y define lo que debían ser sus tres características básicas, así consideradas por todo el teatro clásico: unidad de lugar, unidad de tiempo y unidad de acción”.*

Con la consolidación del teatro aparecen también diferentes géneros o tipos en Grecia, entre los cuales destacan la Comedia que tenía el propósito de divertir a la audiencia, la Mímica que eran las actuaciones no verbales y la Farsa que buscaba generar un espectáculo dramático, pero a la vez caricaturizado o simplón.

En el siglo IV a.C. los romanos y los griegos fusionaron en diferentes aspectos su cultura, Grecia había sido absorbida por Roma y de esta forma se dio una mezcla entre tradiciones, costumbres, ritos y prácticas, y el teatro no fue la excepción. A partir de este proceso, los Romanos comenzaron a adoptar al teatro:

*“Hacia el siglo II d.C., la gran masa de la población romana demandaba espectáculo más que drama. La tragedia y la comedia fueron usadas como*

*pretextos para crear otros entretenimientos, de tal forma que incluso las sangrientas luchas de los gladiadores se organizaban de modo teatral” (Tello, 2006).*

El teatro es un antecedente de la Simulación, pero ¿En qué momento los Juegos se añadieron a la Simulación? El juego se refiere a la actividad realizada por el ser humano para divertirse o entretenerse en la cual se hace uso de la imaginación para crear una determinada situación. Los juegos tienen reglas que deben seguirse para su funcionamiento, por lo general hay sanciones o castigos si alguno de los participantes rompe alguna de estas.

(Blas J. I., 2015) destaca que *“el juego tiene en cierto modo unas cualidades que le permiten recontextualizar las cosas; en el fondo, esta cualidad consiste en tomar un fragmento de la cultura o de la vida de un grupo humano y colocarlo en una situación especial”* dicho en otras palabras, los juegos no se añadieron a la simulación, el juego es una simulación como tal ya que estos, surgen a partir de la imitación y modificación de la realidad a conveniencia para generar una situación especial que sea entretenida.

Al igual que el teatro, en la antigüedad existieron una gran cantidad de juegos que en su dinámica añadían algún tipo de simulación o representación, tal es el caso de “WEI – HAI” un juego de mesa de estrategia chino, que data de aproximadamente hace 4,000 años, que simulaba un campo de batalla en el que se enfrentaban dos personas, se jugaba con un tablero y fichas de colores. El juego tenía la finalidad de crear estrategias tácticas de batalla, pero posteriormente se convirtió en un juego de mesa para entretener (García A. , 2007).

Otro ejemplo de este tipo de juegos es el “CHATURANGA” que según diferentes autores tuvo su origen en la India y, al igual que el WEI – HAI, tenía la finalidad de generar estrategias bélicas a partir de un tablero y figurillas. No se conocen las reglas exactas del juego, pero se sabe que se expandió por toda Asia y Europa y tuvo tanta popularidad que pronto las diferentes civilizaciones crearon su propia versión, el juego evolucionó y se convirtió en el muy conocido Ajedrez.

*“La palabra “chaturanga” se traduce como “cuatro divisiones militares”. El nombre viene de una formación de batalla mencionada en una de las grandes obras de la literatura sánscrita, el texto épico-mitológico de la India: Mahabharata” (Alonso, 2015).*

A través de las representaciones, el teatro y los juegos de mesa se pudieron simular todo tipo de situaciones, personajes, problemáticas y escenarios con lo cual comenzó a surgir la idea de trasladarlo a la enseñanza. A partir de la Segunda Guerra Mundial, comenzó una etapa muy importante para la difusión de este tipo de ejercicios, el gobierno de los Estados Unidos implementó una gran variedad de simulaciones a manera de entrenamiento durante la guerra, mismas que llegaron al sector empresarial a través de “MONOPOLOGS”, un juego de simulación que tenía el objetivo de mejorar la calidad de las empresas.

A finales de la década de los 50’s, en el modelo de negocios, muchas empresas empezaron a crear sus propios simuladores, los cuales a primera impresión eran muy parecidos a los juegos de mesa. En consecuencia, las escuelas principalmente enfocadas a la administración y economía decidieron agregarlos a su modelo educativo ya que además permitían la socialización e interacción del estudiante concordando así con los estudios de Piaget sobre el aprendizaje. Para 1961 se piensa que ya existía un total de 100 juegos de simulación de negocios. (García A. , 2007). Se llaman entonces, Juegos de Simulación, porque se refiere a un enfoque lúdico de la simulación.

## **1.8 Los Juegos de Simulación y los Videojuegos**

En la actualidad el concepto de Juegos de Simulación ha ido más allá de lo que se planteó inicialmente, incrementando su alcance y respondiendo a las necesidades actuales de la educación. En los 70’s el concepto de simulación se introdujo en los mecanismos tecnológicos con el Boom del Internet, mejoró sus alcances y llegó a las computadoras, ahora ya no solamente eran Juegos de Simulación tipo juegos de mesa sino videojuegos, simulaciones virtuales que ampliaban el campo de manera impresionante debido a las

posibilidades infinitas.

Los videojuegos hoy en día son una de las industrias más grandes que existen en el mundo, los hay de todo tipo y para todo tipo de personas, es muy común ver a gente tratar de distraerse jugando al Candy Crush destruyendo dulces en fila, al Sim City construyendo su propia ciudad, o lo que los más fieles a lo clásico prefieren: Pac – Man, Mario Bross, Tetris, Megaman, Snow Bros, Dunkey Kong, entre otros, y es que ahora es muy fácil jugarlos, lo único que se necesita para entrar a este mundo es un celular inteligente.

De igual forma, existen una enorme cantidad de dispositivos desde los que se pueden jugar videojuegos como lo pueden ser computadoras, celulares, ¡Pad’s, sin mencionar las incontables consolas que han salido en el mercado de las grandes marcas como Microsoft, Playstation y Nintendo, monstruos de la industria que además de tener sus propias consolas, también son dueñas de diversos studios que crean una gran variedad de juegos año con año.

Los videojuegos contribuyen al mundo globalizado porque facilitan la comunicación y además incrementan la interacción entre los usuarios; sumados al internet ahora es mucho más fácil hablar con personas de otros países o regiones. Existen incluso videojuegos que su única finalidad es generar un espacio de socialización en la que los jugadores pueden interactuar y hacer pequeñas dinámicas en grupo, tal es el caso de Roblox y VR Chat en el que sus servidores son diseñados meramente por los usuarios.

Durante años se han analizado los efectos positivos o negativos que los videojuegos pueden desarrollar en los jugadores, usualmente se suele creer que son malos ya que pueden causar conductas violentas en los usuarios, aunque esto no es cierto del todo, la (Clínica Universidad de Navarra, 2022) dice que el uso incontrolable de los videojuegos puede:

*“Suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes [...] Se produce incluso una ruptura con la vida social, llevando a un aislamiento de consecuencias nefastas (potenciación del individualismo). En los casos más*

*graves, la práctica excesiva de estos juegos lleva al niño a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual”*

La Clínica Universidad de Navarra hace mención que, según diversos autores, estos efectos únicamente se producen en el 1% de los casos y que solamente se puede dar si no hay una regulación por parte de los padres de familia o tutores a cargo, es decir que, como todo, el abuso incontrolable de estos puede ser malo para las personas.

En cuanto al tema de la violencia, ha durado mucho el tema de discusión puesto que gran parte de la población ha luchado para promover la cancelación de videojuegos violentos debido a que los niños son susceptibles a imitar conductas, y los juegos al ser un sistema de entretenimiento inmersivo, pueden ocasionar que los menores reproduzcan las conductas negativas que observan en ellos. Sin embargo, cabe destacar que los videojuegos al igual que las películas, tienen una clasificación que van desde lo familiar hasta los que solamente pueden jugar personas con la mayoría de edad, el problema de esto viene en realidad cuando un adulto no supervisa los videojuegos que su hijo juega, (Álvan, 2017) destaca:

*“Uno de las primeras medidas que se deben tomar en cuenta es tener una mayor restricción [...] se deberá tomar en cuenta que al ser un mundo virtual al que se accede a jugar al videojuego este no debe alterar o cambiar la percepción de la realidad que los rodea, dar charlas es una de las maneras en las cuales los jóvenes adquieren conocimientos eficaces los cuales establecerán un punto de inflexión en cuanto al consumo masivo de videojuegos violentos”*

Por otra parte, si nos centramos en sus ventajas y beneficios podemos enfatizar principalmente su uso en la educación. Como se mencionó anteriormente, se puede decir que, los videojuegos al ser reproducciones modificadas de la realidad en la que se generan espacios virtuales con los que el usuario puede interactuar, son en su totalidad simulaciones, por lo que, hoy en día, no es para nada descabellado ver su uso en las aulas.

Existen una gran variedad de videojuegos que usados de la manera correcta pueden facilitar la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias.

Para (Ortíz A. P., 2017) los videojuegos:

*“benefician destrezas intelectuales como la apropiación de conceptos numéricos, la interpretación y el estímulo de la lectura [...] los adolescentes con experiencia en videojuegos pueden incrementar sus capacidades espaciales, visuales y motoras [...] los niños que utilizan videojuegos han logrado mejor rendimiento en pruebas sobre pensamiento crítico que los no jugadores”*

De igual forma, los videojuegos también pueden motivar en los estudiantes el interés por los aprendizajes a través de las dinámicas llamativas que estos presentan, contribuyen al desarrollo del pensamiento espacial, pensamiento lógico, pensamiento crítico, reflexivo y a las habilidades para la resolución de problemas.

Según (Berrosaco, 2010) uno de los primeros videojuegos enfocados a la educación fue “Oregon Trial” de 1971 el cual *“tiene como protagonista a un pionero americano y está inspirado en una de las rutas migratorias utilizadas durante el siglo XIX en los Estados Unidos para poblar nuevos territorios”* los videojuegos vistos desde la percepción de los Juegos de Simulación, acercan al usuario a la Historia sin salir de su casa, lo convierten en parte de la Historia a través de la inmersión, tú eliges qué o quién quieres ser, en dónde y cuándo estar.

Los videojuegos de simulación histórica más conocidos hasta la fecha son: God of War, el cual es un juego que habla acerca de la mitología griega y más recientemente de la nórdica; Assassin’s Creed escenarios del Antiguo Egipto, Antigua Grecia, Europa Medieval y Revolución Francesa y; Call of Duty Primera Guerra Mundial, Segunda Guerra Mundial y Guerra Fría.

## **1.9 Minecraft, la Educación y los Juegos de Simulación**

En 2011 apareció por primera vez uno de los videojuegos más importantes del mundo del gaming, “Minecraft”, creado por el programador sueco Markus Persson mejor conocido como Notch y desarrollado por la empresa Mojang Studios. Minecraft es un videojuego

disponible para consolas Xbox 360 – One- Series X – Series S, Playstation 4 – 5, PC y celulares Android e IOS, de construcción de modo abierto, es decir no tiene una historia lineal y no hay un objetivo en específico.

El sistema de construcción está basado en bloques tridimensionales por lo tanto no es posible generar figuras curvas como círculos o cilindros, aunque bien es cierto que se pueden crear estructuras similares a través de estos mismos. Su nombre proviene de dos palabras en inglés “Mine” que significa minar y “Craft” que en un sentido muy literal puede traducirse como artesanía, palabras que hacen alusión a la actividad principal del juego, que es minar para extraer materiales como cobre, plata, oro, diamante, entre otros, y construir y armar para fabricar diferentes objetos; el término de Craft se ha tropicalizado al español y los jugadores lo emplean a modo de verbo “Craftear” para referirse a la acción de construir un objeto.

El juego cuenta con una gran variedad de animales de todo tipo como lo son zorros, vacas, lobos, ovejas, caballos, burros, conejos, gallinas, ocelotes, abejas, cerdos, tucanes, calamares, salmones, tortugas, osos panda, osos polares y muchos otros más; pero también hay otra clase de criaturas que salen por la noche y que pueden hacerle daño al usuario como pueden ser zombies, brujas, esqueletos, arañas, creepers y enderman estos dos últimos son originales del juego, es decir, todos son originales ya que cuentan con un diseño particular, pero a diferencia de los otros monstruos, estos dos no se les había visto en ningún otro lado como por ejemplo los zombies, los cuales han salido ya en diferentes películas, libros e incluso otros videojuegos; el creeper explota cerca del jugador para matarlo o destruir sus construcciones y el enderman roba piezas de las estructuras de manera aleatoria, en un primer momento este no tiene el objetivo de matar al usuario pero, si se le mira a los ojos, puede enojarse y actuar de manera agresiva.

Contiene dos modos de juego: el modo creativo y el modo supervivencia; el primero ofrece una experiencia con una libertad absoluta sin límites, pues el jugador dispone de una cantidad ilimitada de recursos para construir todo tipo de edificaciones, desde pequeñas casas hasta enormes fortalezas. Los materiales van desde piedra, granito, tabique, arena, tierra, grava, mármol, madera y hierro hasta incluso lava, paja, diamante, oro, plata, cobre, lana de diferentes colores y obsidiana. En este modo el jugador dispone

de un contador de vida infinito, no puede morir, puede flotar en el aire para transportarse de manera más rápida y las criaturas del entorno no pueden hacerle daño. El único límite es la imaginación.

Por el contrario, en el modo Supervivencia el jugador debe acatarse a ciertas condiciones para poder jugar, tal como el nombre lo dice, debe sobrevivir y para ello tiene que buscar y crear sus propios materiales, tiene que minar el suelo para extraer recursos, cortar árboles para obtener madera, pescar en el río para posteriormente cocinar lo que ha pescado, la carne de los animales no se puede comer cruda y es necesario cocinarla, para cocinarla se necesita construir un horno o una fogata, etc.

En el modo Supervivencia el jugador no puede volar, su contador de vida disminuye cada que es golpeado por alguna criatura y también tiene un medidor de hambre, si este se vacía por completo, su personaje empieza a morir. Cuando el jugador muere, tira al suelo todos los objetos con los que cargaba y revive en una zona al azar sin nada, a menos que este haya hecho un punto de guardado en alguna de sus construcciones, si es así entonces este revive en esa zona, para recuperar sus cosas que tiró cuando murió, es necesario que el usuario regrese a la zona donde pereció antes de que estas desaparezcan.

En Minecraft también se hace uso de ciertas herramientas para poder realizar algunas acciones, como por ejemplo, existen palas para poder excavar en la tierra más rápido, picos para poder minar, espadas para defenderse de las criaturas, hachas para cortar madera, azadas para poder hacer cultivos de zanahoria, papa, trigo, betabel, sandía y calabaza en la tierra, arcos de combate, encendedores o pedernales para crear fuego, brújulas, correas y monturas para domesticar animales; algunos de estos se pueden crear de los seis materiales básicos: madera, piedra, hierro, plata, oro y diamante. Cada material tiene una durabilidad diferente, lo que incrementa su eficacia, el material menos duradero es la madera, se desgasta mucho más rápido en comparación al más resistente, el cual es el diamante.

Sí bien, día con día Minecraft se actualiza incrementando los materiales, añadiendo nuevos sistemas de juego y agregando animales, como por ejemplo, los

axolotl, anfibios que pertenecen a la misma familia que las salamandras y que son especies endémicas de México; que se agregaron recientemente al juego con la última actualización, aún hay algunos objetos de los que carece como se puede mencionar: sillones, sillas, platos de comida, relojes y algunos otros, aunque no es en realidad un problema para los jugadores ya que aunque no existan como tal en el juego, se las han arreglado haciendo uso de su creatividad para simular la apariencia de estos o su funcionalidad con otros objetos que si hay.

Las posibilidades en Minecraft son tan amplias que, en 2016, Microsoft, después de comprar los derechos del juego, empezó el desarrollo de un programa enfocado específicamente a la enseñanza – aprendizaje: “Minecraft Education Edition” también llamado “Minecraft For Education”, el cual tiene como finalidad canalizar la enseñanza y potenciar el aprendizaje a través de entornos generados a partir de la dinámica de juego que únicamente Minecraft puede proporcionar. La edición invita a los alumnos a explorar, trabajar en equipo y a desarrollar su autonomía y creatividad en los espacios gestionados por los profesores. Este tipo de juego único derivado de Minecraft tiene un costo monetario que las diferentes escuelas o profesores deben gestionar para poder usarlo con sus alumnos, sin embargo, es un antecedente del uso que se le puede dar a Minecraft si es correctamente aprovechado por las y los profesores.

A partir de ello, el popular juego ha sido utilizado en la educación por los más innovadores, en diferentes niveles y asignaturas y por supuesto con diferentes fines. (Bramejo, 2019) utilizó en España, Minecraft con la finalidad de enseñar a sus alumnos de primaria en la asignatura de Ciencias Naturales, el tema de Energías Renovables con el propósito de *“potenciar el aprendizaje a nivel cognitivo, social y académico, favoreciendo así que el alumno tenga una motivación y un interés especial por la materia teniendo en cuenta una competencia digital mínima por parte del docente”* para él, es necesario introducir nuevos mecanismos de enseñanza que hagan uso de la tecnología actual y que generen aprendizajes significativos en los estudiantes saliéndose de la muy usada enseñanza tradicional.

De esta forma, el autor destaca el uso de Minecraft como herramienta de la Realidad Virtual en el que es posible generar un mundo inmersivo que sirva para que los

educandos vivencien, tal como lo dice el nombre, de manera virtual una experiencia cercana a la realidad al construir una ciudad únicamente funcional con energía renovable. Para ello, los niños, tuvieron que trabajar individual y colaborativamente por el bien común de la ciudad viviendo en sociedad.

En el artículo también se menciona que el trabajo se tuvo que hacer de manera que cada parte del grupo se encargara de crear instalaciones de energía dentro del juego, una parte del grupo creó una instalación de paneles solares y se les indicó que todo tenía que hacerse como en la vida real y por lo tanto debían decidir sabiamente donde harían su instalación para lograr aprovechar el mayor tiempo posible la luz solar y así producir energía que también pudiera usarse durante la noche. Por otra parte, a otra sección del grupo se le encargó diseñar para la ciudad un canal de agua con una presa para permitir el paso del líquido en determinados momentos a través de un mecanismo que se accionaba con una palanca. Finalmente, la última sección se hizo cargo de realizar instalaciones con energía no renovable como podría ser el carbón.

Al finalizar el total de 20 sesiones de 45 minutos en el que se desarrolló el proyecto, los estudiantes expusieron sus vivencias, dificultades, organización de la ciudad, problemáticas y soluciones, así como los conceptos principales del tema y sus respectivas implicaciones sobre su uso en su vida cotidiana.

*“con el uso de Minecraft en el aula, se ha demostrado en esta experiencia didáctica que los alumnos han buscado información, la han seleccionado y la han entendido. Además, con las pautas del profesor, ellos han establecido su propio ritmo de trabajo y han demostrado sus habilidades y competencias digitales. Además, la propuesta permite ser adaptada a otras disciplinas”* (Bramejo, 2019)

En otro caso, se utilizó Minecraft en la escuela primaria, como parte de los Juegos Serios o Serious Games, concepto que hace alusión al uso exclusivo de los videojuegos en un contexto educativo, haciendo mención de que estos son interactivos y atractivos para la población actual. El estudio de (López, 2014) resalta que:

*“los juegos serios proporcionan una retroalimentación al estudiante, posibilitan*

*el desarrollo de actividades vinculadas a la vida real y propician habilidades relativas a la resolución de problemas. Por otra parte, los juegos serios permiten que el estudiante forme parte realmente del ambiente de aprendizaje, en lugar de ser un receptor pasivo que escucha a alguien con más experiencia”*

Bajo esta concepción, el autor, planteó el uso de Minecraft como herramienta que permite sumergir a los estudiantes en el ambiente de aprendizaje virtual propiciando la exploración, creación, experimentación e interacción con el medio a través de una narrativa y argumento diseñado por el docente. Desde la exploración de edificaciones como puede ser la Torre Eiffel, la Estatua de la Libertad, el Coliseo Romano, el Partenón en Grecia y las Pirámides de Chichen Itzá, hasta la resolución de problemáticas gestionadas por el docente en el juego en diferentes asignaturas como Biología, Matemáticas, Inglés y Español.

En Bogotá, se utilizó Minecraft como parte de la enseñanza de la lengua extranjera Inglés, con la finalidad de enriquecer el vocabulario de los estudiantes, ya que según la problemática descrita por (Rubiano, 2019) en la tesis en la que propone su utilización, los estudiantes de primaria tienen un carente vocabulario en el idioma Inglés que por supuesto dificulta la escritura y el lenguaje en este mismo.

En dicho trabajo se propuso Minecraft como un apoyo visual e interactivo que facilita la memorización de palabras debido a que es más fácil aprender y recordar palabras que aparecen dentro del juego, para construir oraciones, que hacerlo de la manera tradicional en la que se les solicita a los alumnos que elaboren un vocabulario y lo memoricen.

*“se hizo importante trabajar con vocabulario que tuviera conexión con la temática del videojuego, el cual consiste en construcción, esto permitió que los estudiantes interiorizaran más el vocabulario e hicieran una conexión de palabra – imagen, dentro del videojuego encontraban preguntas, instrucciones, quices, lo cual se reforzaba con actividades extra, allí es donde se logra observar que hacen la relación más rápido que aplicando otras actividades cotidianas” (Rubiano, 2019).*

En México, se hizo uso de Minecraft en las asignaturas de Ciencias Naturales y Geografía a partir del estudio de ecosistemas como pueden ser: Bosque de Pino encino, Bosque de Coníferas, Bosque Tropical, Desierto y Pastizales; ya en el juego existen diferentes Biomas también llamados Mundos que precisamente corresponden a los diversos ecosistemas, además de que en cada uno de estos hay diferentes tipos de animales tal y como ocurre en la naturaleza.

En su trabajo de tesis, (Juárez, 2017) enfatiza en que el aprendizaje de este tema través de Minecraft, permite que los alumnos puedan desarrollar competencias básicas y competencias cognitivas, de las que menciona: comunicación lingüística, matemática, conocimiento e interacción en el mundo físico, tratamiento de la información, competencia digital, aprender a aprender, autonomía, iniciativa personal, interpretación de la información, toma de decisiones y solución de problemas. Por otra parte, también destaca de manera muy breve las diferentes formas con las que se puede utilizar el juego en las diferentes asignaturas:

*Tabla 4 Posible uso de Minecraft en diferentes asignaturas*

<b>Asignaturas</b>	<b>Dinámica de trabajo</b>	<b>Evidencias<sup>5</sup></b>
Historia	Reconstrucción de edificios y monumentos históricos.	

Artes plásticas	Realización de esculturas en 3D o arte pixelado.	
Biología	Estudiar los ecosistemas a partir de los biomas que aparecen en el videojuego.	
Matemáticas	Medir el volumen de las figuras.	

*Fuente: Obtenido de (Juárez, 2017).*

De esta forma, a pesar de que se enfoca en las Ciencias Naturales, el autor propone su utilización en diversas asignaturas con la finalidad de generar nuevos ambientes de aprendizaje en los que la tecnología en el aula funja como recurso didáctico de manera creativa e innovadora a la vez que se refuerza el trabajo colaborativo y la tolerancia entre los alumnos.

Otro caso investigado sobre el manejo de Minecraft en la educación en México es el de la tesis de (Carrillo R. P., 2019) que lleva por nombre “Minecraft como entorno para la escritura académica en la educación superior. Implicaciones para la afinidad y la adaptabilidad estudiantil” que tiene como finalidad generar un ambiente virtual en el cual se use este videojuego de manera literaria con propósitos de escritura académica, lo cual implica la divulgación de textos y la comunicación escrita, pero además, verificar la adaptabilidad y afinidad de los jugadores en el juego, lo cual se traduce en poner a prueba la incorporación de manera rápida, fácil y efectiva de los educandos al entorno creado en la digitalidad para la construcción de los aprendizajes.

La investigación estuvo dirigida a un grupo de estudiantes de nivel superior de entre 22 – 48 años, los datos obtenidos por medio de encuestas y cuestionarios dieron a conocer que en su mayoría no estaban familiarizados con el videojuego pero que estos tenían altas expectativas de aprender, posteriormente, mantuvieron su postura al utilizar Minecraft y concluyendo que ayuda a desarrollar habilidades y destrezas, que según lo visto anteriormente, puede entonces contribuir al desarrollo de competencias que precisamente se refiere a las habilidades, destrezas y valores que se fortalecen a través de las experiencias.

Lo importante en esta investigación y que contribuye a los propósitos del presente trabajo, son las complicaciones que se detallan acerca del uso de la tecnología en las instituciones educativas, ya que en su mayoría no están debidamente equipadas y carecen de este tipo de insumos, motivo por el cual suele omitirse su uso.

Los videojuegos son una simulación, Minecraft es un videojuego, entonces Minecraft es una simulación y sí es una simulación, entonces ¿qué tipo de beneficios podría traer si se usa como recurso de los Juegos de Simulación?

(Martín, 2014) en su investigación acerca de los factores que determinan la eficacia de los Juegos de Simulación, la cual tiene como objetivo *“explorar cuál es la percepción del uso de los juegos de simulación entre los estudiantes, tratando de aportar nuevas evidencias sobre los factores que van a determinar su eficacia”* encontró que los estudiantes consideran eficaz el uso de estos ejercicios ya que los motiva y los sumerge en diferentes escenarios, sobre todo cuando se hace uso de herramientas digitales multimedia como videos, imágenes y sonidos, añadiendo además que la sociedad actual corresponde a los llamados “nativos digitales” con lo cual no se les complica el uso y manejo de estas tecnologías.

Por su parte, (Blas J. I., 2015) en su investigación sobre el fomento del Pensamiento Histórico a partir de los Juegos de Simulación, con el propósito de descifrar *“Cómo aprende y construye el alumnado su pensamiento histórico mediante los juegos de simulación”* destaca que el alumno es capaz de apropiarse de los juegos y generar su aprendizaje de una manera más autónoma y que además al trasladar la simulación a los

videojuegos es posible extender el aprendizaje al permitir la conexión con otros alumnos y docentes de otros centros educativos.

Así mismo (García J. L., 2021) mediante su investigación del uso pedagógico de los Juegos de Simulación, resalta que el uso de estos permite atraer la atención de los alumnos ya que les resulta interesante el hecho de que se salga de lo común, de las clases aburridas y los medios tradicionales. Los estudiantes aprenden mientras juegan y se divierten, los videojuegos forman parte de su vida cotidiana *“en definitiva, las tecnologías de la información y la comunicación son de gran apoyo para el proceso educativo porque facilitan, agilizan y mejoran la atención y la adquisición de conocimiento”*.

Si se observa con detenimiento, se puede deducir que el uso de Minecraft como recurso de los Juegos de Simulación podría disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la Historia ya que este puede generar motivación en los estudiantes al ser un recurso visual e interactivo que presenta imágenes, figuras, sonidos y que introduce al jugador en diferentes escenarios históricos diseñados por el profesor, encontrados en la red o incluso construido por los mismos estudiantes. En él también se pueden asumir roles, por ejemplo, algunos jugadores pueden ser persas y algunos otros griegos, recreando así las Guerras Médicas de la Edad Antigua; de la misma forma con cualquier otro tema de Historia.

El uso de la tecnología también puede ser del interés de los estudiantes, al ser un videojuego se sale de lo común, rompe la rutina y presenta la asignatura de una manera actualizada y fresca. Por otro lado, en el juego es necesaria la cooperatividad para resolver problemáticas, con lo cual se promueve las relaciones entre los estudiantes.

### **1.10 El Adolescente**

La secundaria es uno de los periodos más bellos de la vida, tal vez no a todos les gusta la escuela, pero sí se puede decir que al menos esta etapa deja una marca en los individuos

debido a los cambios que estos mismos tienen durante la adolescencia. La adolescencia es la etapa que supone la transición entre la infancia y la adultez, es decir, se encuentra en medio, sigue después de la infancia y antes de la adultez, en ella el físico y la mente cambian, se transforman, se desarrollan; las ideologías se ven sumamente influenciadas por los amigos, seres queridos y demás seres apreciados; el cerebro madura, se comienza a formar la identidad propia y el sentido de pertenencia; los músculos crecen, se estiran, aparecen bellos en donde no habían antes; despierta la curiosidad, se descubren cosas nuevas, la hormona está en pleno apogeo, el sujeto se está preparando para que en los próximos años pueda hacerse cargo por sí mismo de su vida.

*“entendido como la edad situada entre la infancia y la edad adulta. Aun admitiendo que cualquier etapa de la vida se puede entender esencialmente como una suerte de transición, en el caso de la adolescencia esta concepción tiene una relevancia especial, debido a las características de los nuevos procesos biológicos, psicológicos y sociales abiertos en este periodo”* (Serrano, 2022)

Sin duda es una fase en la que se produce un importante cambio psicosocial en el que el sujeto busca sentirse querido e importante, en el que busca llamar la atención de los demás, busca conocerse a sí mismo, saber quién es y para qué vive, al igual que busca conocer lo que los demás piensan sobre él y eso duele, porque muchas veces no ocurre lo que espera, porque se siente vacío, incompleto, no querido, repudiado, solo e incomprendido.

Etimológicamente hablando la palabra adolescente proviene del latín “adolescens” que significa joven y “adolescere” que significa crecer, en español esta palabra puede entenderse como adolecer (Moreno, 2011) los adolescentes adolecen y adolecer es sufrir, estar carente, caer enfermo; visto desde la mirada de los más adultos, la adolescencia se trata como si fuera un sinónimo de problemas, se piensa que es un estado en el que el sujeto al estar incompleto, representa una crisis que genera única y exclusivamente problemas como la rebeldía, conductas violentas y adicciones, y si, es uno de los periodos en el que los jóvenes se encuentran más vulnerables, pero no quiere decir que sean solamente problemas.

Al igual que la niñez, la adolescencia es una de las etapas en las que más actividad mental hay, en el que el sujeto aprende de manera más rápida, en el que la creatividad sale a relucir y el compromiso se forma, los intereses cambian y se desvían hacia otros rumbos, la sociedad y las vivencias moldean la forma de vida que tendrá el adolescente en los siguientes años.

Uno de los principales autores responsables del estudio científico de la adolescencia fue sin lugar a dudas el psicólogo y pedagogo Granville Stanley Hall quien a lo largo de su vida escribió diversos trabajos científicos acerca de la educación, la niñez y por supuesto la adolescencia. Granville publicó una de sus obras más importantes, titulada “Adolescencia” en 1904, en ella aseguraba que las características, la personalidad, ideología, cambios físicos y cognitivos de las personas estaban completamente basados en los genes, con lo cual el comportamiento era una herencia de las vivencias de sus antepasados y no algo que se formara a partir del contexto social, de la misma forma destacaba que el único período de tiempo en el que esto podía cambiar y en el que se combinaban los factores genéticos y socio contextuales para determinar el desarrollo próximo de un individuo era la adolescencia (Vicente, 2014). Para Granville la adolescencia era como una montaña rusa de emociones en el que el sujeto podía estar feliz en un momento y en el siguiente segundo triste, en el que los sentimientos y las emociones cambian radicalmente en un abrir y cerrar de ojos.

Por su parte el psicólogo y padre del Psicoanálisis Sigmund Freud, otro de los autores más importantes de la época, dedicó su vida a describir la conducta humana a través de la psicología y neurología centrándose principalmente en los comportamientos sexuales de los individuos. Freud a través de la Teoría del Desarrollo Psicosexual, establece diferentes estatutos y etapas de vida en la que se generan ciertos comportamientos centrándose en la actividad sexual y ciertos deseos que a su vez son reprimidos y guardados en el subconsciente (Bernard, 2018)

Este autor, intentó explicar el funcionamiento de la psique a través de tres conceptos clave el: Ello, Yo y Superyó, con lo cual decreta que el sistema psicológico está dividido en tres diferentes partes que regulan de diferente manera el comportamiento pero que a su vez comparten el funcionamiento y no se encuentran recludas una de otra

por lo tanto no se puede observar físicamente esta división ya que es única y exclusivamente a nivel mental.

En primera instancia se encuentra el Ello, en el cual se encuentran reprimidos todos aquellos impulsos o pulsiones como él las llama, primitivas que derivan prácticamente de la genética del ser humano, el Ello busca la satisfacción y el placer sin prudencia y, sin un factor que lo regule, saldría a la luz todo aquello que se encuentra guardado. El Ello también resulta fundamental para la vida ya que este sistema contribuye a la supervivencia del ser humano, cuando el sujeto se encuentra en peligro, el Ello actúa de manera inconsciente y toma el control, el Ello no se preocupa por la seguridad del individuo.

En segundo lugar, se encuentra el Yo, es la instancia consciente que regula los deseos del Ello y también el comportamiento del Superyó del que se hablará más adelante. El Yo establece las reglas y se apeg a la normatividad de la realidad, pospone, restringe, controla y suprime el instinto primitivo, las pulsiones o el Ello, al contrario de este, es prudente y sobrio y considera completamente la seguridad del sujeto.

Y finalmente en tercera instancia se encuentra el Superyó, la cual se puede decir que es la instancia moral, es la que se encarga de fijar reglas, leyes, normas, lo que está bien y lo que está mal, prohibición de conductas y preceptos personales. Dicha instancia surge a partir de la resolución del complejo de Edipo que se caracteriza por deseos amorosos y hostiles sobre los padres, a partir de este complejo y en busca de su superación, el Yo crea el Superyó para establecer limitantes (Chía, 2017).

En cuanto a los estatutos y etapas de vida Freud describe principalmente cinco en las que aparecen este tipo de pulsiones o comportamientos reprimidos que se mencionaron anteriormente, para él y contrario a lo que Granville pensaba, los sujetos son completamente influenciados por el contexto en el que se desarrollan, desde las relaciones que este tiene con las personas que los rodean, incluyendo padres, amigos y maestros hasta incluso las situaciones y experiencias vividas. Freud hace hincapié sobre todo en la secuencia que estos estatutos tienen y su importancia en que la persona pase por cada uno de ellos, saltarse uno de los estatutos provocaría un trauma. A continuación,

se muestran los estatutos planteados por Freud:

*Tabla 5 Estatutos de la Teoría del Desarrollo Psicosexual de Freud.*

ESTATUTO.	DESCRIPCIÓN.
Etapa Oral	Es la primera etapa de vida, esta va desde el primer día de nacido y hasta aproximadamente los 18 meses de edad. Desde el inicio comienzan los deseos por satisfacer al Ello, con lo cual los recién nacidos buscan llevarse todo a la boca, parte del cuerpo con la que exploran y descubren y con la cual sienten placer. Según Freud, si una persona no cubrió esta necesidad correctamente debido a que se lo prohibieron, podría desarrollar ciertos traumas en el inconsciente que le causarán ciertas afecciones mentales posteriormente, como, por ejemplo, convertirse en un fumador compulsivo.
Etapa Anal	Esta etapa va desde el final de la Etapa Oral y hasta aproximadamente los 4 años de edad. Se caracteriza principalmente por la evolución de la libido o del Ello, lo cual pasa de la boca a la parte genital erógena y está relacionado con la capacidad para defecar, el niño aprende a retener o expulsar las heces, ejercitando un correcto manejo del esfínter. Durante esta edad el niño evalúa su sistema digestivo, sus intestinos y el sistema muscular se desarrolla. El niño recibe placer al defecar, para él es como darles un regalo a sus padres porque es algo que se desprende de él, es su creación, hacerlo bien lo enorgullece, los padres están felices porque el niño logra defecar avisando, el no lograrlo le genera estrés, ansiedad y vergüenza.
Etapa Fálica	Es la tercera etapa de vida. Freud menciona que inicia después de que termina la Etapa Anal y dura hasta aproximadamente los 5 años de edad, en ella los niños y niñas buscan satisfacer su Ello con un objeto externo, en los estatutos anteriores lo satisfacían internamente, pero en esta inician su complejo de Edipo, el cual se describe como una atracción amorosa por su progenitor de sexo opuesto, es decir, en el caso de niños, enamoramiento de la madre, y, en el caso de las niñas, enamoramiento del padre, mientras que se genera un odio por el de su mismo sexo debido a los celos. Como no es posible realizar tales actos incestuosos con su progenitora o progenitor, el niño o niña buscará desviar su atención a otro objeto sexual. De la misma forma, otro aspecto fundamental durante esta etapa es el

	reconocimiento del Falo o pene como único órgano sexual con lo que las niñas se preguntan por qué no tienen uno. Por otro lado, en esta edad comienzan las tendencias masturbatorias, pero no con la única finalidad de placer, sino de exploración y entendimiento de lo nuevo.
Etapa de Latencia	Es la etapa que empieza a aproximadamente a los 5 o 6 años de edad y que termina hasta el inicio de la pubertad, en esta etapa la evolución sexual se detiene, predomina la ternura en lugar del deseo y aparecen sentimientos de repulsión, pudor y asco. La energía sexual se desvía de las tendencias hacía otras actividades como el deporte y el estudio. Para esta etapa las preferencias sexuales ya tienen cierto desarrollo, los niños y niñas hablan de tener novio o novia.
Etapa Genital	Es la última etapa de vida, comienza al iniciar la pubertad, los deseos sexuales vuelven y el Ello se satisface a través de la zona genital erógena, el amor y la sexualización toman más importancia. Se forma una identidad sexual en la que tiene que ver cómo vivió todas las etapas pasadas, cómo fue su relación con sus padres, normas, reglas, quién aprobó y desaprobó su comportamiento de niño. La masturbación permite al adolescente prepararse para tener relaciones sexuales en pareja y también para liberar tensiones sexuales acumuladas. La etapa también se puede describir con la importancia que toma las relaciones con personas del mismo sexo y de la misma edad.

*Fuente: Elaboración propia, información obtenida de (Guevara, 1999).*

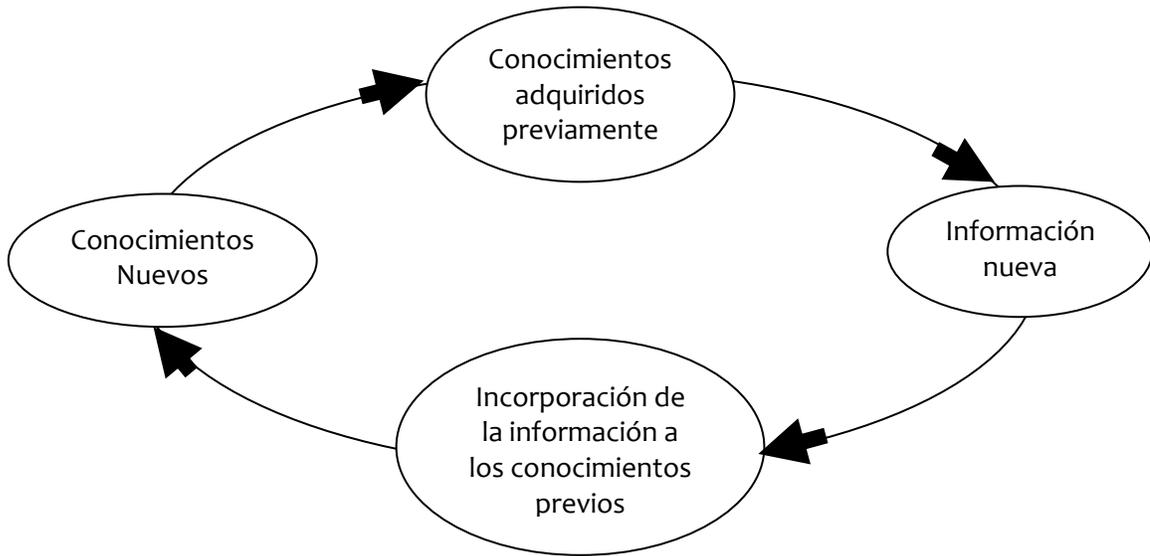
Como se puede observar Freud propuso de forma extensa las etapas en las cuales se desarrollan los sujetos tomando como base la sexualidad y deseos primitivos de complacer su libido o Ello, para Freud, la adolescencia se desarrolla en la etapa Genital que empieza con la pubertad y por supuesto con los cambios físicos y psicológicos que esta supone, para él los individuos durante este periodo de vida buscan su identidad sexual, los adolescentes se juntan con otros adolescentes del mismo sexo para reafirmar su sexualidad, comparten vivencias, les gusta hablar sobre sus relaciones y vivencias que han tenido con el sexo opuesto, algunas de sus conductas pueden parecer de tipo homosexual pero no lo son, como por ejemplo los toqueteos que se dan entre ellos.

Posterior a Freud, Jean Piaget, importante psicólogo del siglo XX, también dio

aportaciones muy relevantes para el estudio del desarrollo del ser humano a través de su Teoría del Desarrollo Cognitivo, en el que se abordan cuatro etapas diferentes por las que pasa la cognición o pensamiento de los sujetos. Piaget contribuyó al desarrollo de la inteligencia y sus estudios ayudaron a describir de una forma más concreta la infancia y la adolescencia desde el punto de vista de la Psicología y la Biología a partir de estudios empíricos que surgen de la observación del crecimiento de sus propios hijos; sí, Piaget experimentó con sus propios hijos.

Así mismo, Piaget se destaca por ser uno de los primeros psicólogos constructivistas, pues fue él quien empleó el término por primera vez en su trabajo sobre la inteligencia, a pesar de que varios autores como filósofos, pedagogos y otros psicólogos ya habían hablado sobre el aprendizaje y la forma en el que se adquieren conocimientos, fue Piaget quien empleó el término como concepto en el campo formándolo así, como un modelo pedagógico (Linares, 2008). El constructivismo se caracteriza por destacar que es el alumno quien construye nuevos conocimientos a través de aquellos que anteriormente ya existían:

*Ilustración 2 Ciclo del conocimiento en el constructivismo.*



*Fuente: Elaboración propia, información obtenida de (Granja, 2015).*

De esta forma, los conocimientos nuevos se cimentan sobre aprendizajes antiguos que ya habían sido adquiridos con anterioridad, en un proceso en el que se incorpora nueva información y se sobrescribe la vieja. Es un ciclo ya que ningún conocimiento surge de la nada o del vacío, todos los conocimientos surgen a partir de información previa adquirida de experiencias vividas y de la interpretación de los hechos y la realidad; todo conocimiento se construye con el tiempo y se transforma a medida que el sujeto añade información nueva, con lo que los conocimientos nuevos se convierten en antiguos a medida que pasan los días y se descubren datos más frescos o atractivos.

Para Piaget, los cambios de una persona no ocurren solamente en el conocimiento que esta posee sino también en la forma en la que esta adquiere y organiza la información de la realidad en su mente, los modelos de este proceso cambian en cada una de las cuatro etapas en las que se fundamenta su teoría, al igual que Freud, estas cuatro etapas son una secuencia y cada una es continuación de la otra, pero con la diferencia de que ninguna de estas se puede saltar, todos los humanos pasan por las cuatro fases, a pesar de ello, cada

persona visualiza la realidad de diferente manera y construye su aprendizaje de manera personal *“Existen múltiples realidades construidas individualmente y no gobernadas por leyes naturales: cada persona percibe la realidad de forma particular dependiendo de sus capacidades físicas y del estado emocional en que se encuentra, así como también de sus condiciones sociales y culturales”* (Grania, 2015).

En la Teoría del Desarrollo Cognitivo, Piaget presenta una serie de cambios y transformaciones continuas que se manifiestan a través del estado en el que se encuentra el sujeto, el cual determina la forma en la que percibe las cosas y cómo las procesa en su mente. El sujeto puede interactuar con el entorno y extraer información que le permite crear conceptos, imágenes, formar ideas, nociones y esquemas de conocimiento del mundo que lo rodea, involucrando así una gran cantidad de acciones físicas y operaciones mentales, como por ejemplo la exploración y el uso de un sistema de símbolos o lenguajes, entre otros (Linares, 2008). A continuación, se presenta un cuadro en el que se describen las cuatro etapas de la Teoría del Desarrollo Cognitivo, de Piaget:

*Tabla 6 Estatutos de la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget.*

ESTATUTO	DESCRIPCIÓN
Sensoriomotora	Esta etapa va desde el nacimiento hasta los primeros 2 años de edad, se caracteriza porque el bebé adquiere información del mundo a través de sus sentidos, aprende tocando con las manos, con la boca, oliendo, utilizando la vista y el oído. Por esta razón les gusta meterse todo a la boca, lanzar cosas desde diferentes ángulos para escuchar cómo suenan y ver diferentes tonalidades de colores, sobre todo si estos están en movimiento. Exploran y conocen el mundo a través de estas acciones, así mismo conocen la gran cantidad de cosas que pueden realizar con su cuerpo, reconocen la función de cada una de sus partes como las manos, los pies, los dedos, su boca, sus oídos, etc. Por otra parte, otra característica que también se desarrolla en este estatuto es la noción de permanencia. Cuando un bebé nace cree que algo que no está a la vista desapareció y ya no existe, por lo que todo objeto que no pueda ver no existe, por eso lloran cuando no ven a su mamá, la noción de permanencia se desarrolla y se atribuye al

	<p>objeto, de esta forma comienzan a darse cuenta de que, aunque el objeto no está a la vista sigue existiendo.</p>
Preoperacional	<p>Ocurre de los 2 años a los 7 años de edad, en ella el niño ya puede hacer uso del lenguaje y los símbolos para comunicar sus ideas, por ejemplo, puede formular oraciones y contar números. Se caracteriza porque en ella, el sujeto toma literalmente y no en sentido figurado lo que observa, no reconoce metáforas ni tampoco el sarcasmo, todo lo que se le dice al niño es real para él.</p> <p>Puede hacer uso de conceptos, pero solamente de uno en uno por lo que le es difícil hacer comparaciones ya que estas requieren de al menos dos términos. Se llama preoperacional porque los niños que se encuentran en esta etapa carecen de ciertas operaciones lógicas que los mayores pueden hacer, su pensamiento se encuentra limitado y sus elementos principales son la centralización, el egocentrismo, la intuición y la representatividad.</p> <p>Centralización: El sujeto se centra en un solo aspecto de las cosas. “Juan nació el mismo día que yo, pero es más viejo porque estoy más bajito”</p> <p>Egocentrismo: Todo se explica a partir del yo. Toda gira alrededor de él.</p> <p>Intuición: Intuyen todo de acuerdo a experiencias inmediatas, por lo que suelen darle propiedades de los seres vivos a objetos sin vida por el simple hecho de ser objetos que se mueven. “Llueve porque el cielo está triste”.</p> <p>Representatividad: Representan a través de juegos o dibujos lo que perciben de la realidad, juegan a la casita, a la cocinita, a la escolita, etc.</p>
Operaciones Concretas	<p>Abarca la etapa de la secundaria, desde los 7 años y hasta los 11, en la etapa anterior los niños no pueden hacer operaciones mentales, todo lo tienen que hacer físicamente para entenderlo, en esta etapa ya no es necesario hacer eso, pueden hacer la operación en su mente y después hacerlo físicamente, con lo que su pensamiento se vuelve más sistemático y es más flexible, aunque aún no es posible el razonamiento hipotético, pueden resolver operaciones concretas y no aquellas que requieren de un pensamiento deductivo. El egocentrismo comienza a desaparecer, con lo cual les es más fácil explicar las cosas desde la perspectiva de los demás, motivo por el cual se desarrolla también la empatía. En este estatuto el niño es perfectamente capaz de reconocer longitudes, distancias, volúmenes, tamaños y formas, al igual que hacer comparaciones, clasificaciones y ordenamientos en secuencia.</p>
Operaciones Formales	<p>De los 11 años en adelante, abarca la educación secundaria y más allá, es el final de la niñez e inicio de la adolescencia, pero también marca su desarrollo, su final y su transición a la adultez. Se desarrolla el pensamiento Hipotético y Deductivo, ya no es necesario que se presenten problemáticas concretas, el sujeto es capaz de deducir posibilidades infinitas y casos hipotéticos a través de su creatividad y su imaginación. Se</p>

	<p>desarrolla el pensamiento abstracto, a través de una descripción el joven es capaz de imaginar objetos que nunca ha visto ni mucho menos tocado, genera ideas de eventos que parten de lo real pero que se pueden ampliar a partir de las posibilidades de lo que pudo o no ocurrir, puede pensar a futuro deduciendo lo que puede ocurrir en un lapso de tiempo más allá del que vive en la actualidad, entiende analogías, metáforas y reflexiona sobre el valor intrínseco de las cosas como conceptos.</p> <p>En esta etapa aparecen la lógica proposicional, el razonamiento científico, razonamiento combinatorio y el razonamiento sobre las probabilidades y las proporciones.</p> <p>Lógica preposicional: La persona es capaz de hacer proposiciones a través de la lógica, ya sean de tipo deductivo o intuitivo, de lo general a lo particular o viceversa.</p> <p>Razonamiento Científico: El pensamiento se concibe de una forma más sistemática, las hipótesis deben ser comprobadas, se ponen a prueba, se experimenta o se analiza su factibilidad.</p> <p>Razonamiento combinatorio: Se desarrolla el reconocimiento de la multicausalidad, el sujeto reconoce que es posible que existan diferentes causas sobre los eventos y las problemáticas, también se reconocen que existen diferentes combinaciones entre las diferentes posibilidades de un objeto, por ejemplo, para elegir ropa.</p> <p>Razonamiento sobre las probabilidades y las proporciones: Son capaces de entender los problemas de probabilidad “¿Cuánta probabilidad hay de que Juanito gane un premio en una rifa si compró 2 boletos de los 10 que se vendieron?”; y también las diferentes proporciones que hay como por ejemplo los problemas de fracciones.</p>
--	--

*Fuente: Elaboración propia, información obtenida de (Linares, 2008).*

La teoría de Piaget es sin dudas una de las más importantes sobre el desarrollo de la mente de los seres humanos, con ella se entendió más a fondo la forma de aprendizaje respecto a la edad a medida que el sujeto logra extraer más información de la realidad y procesarla en su mente, el ambiente en el que se desarrolla estimula su aprendizaje. En las primeras etapas solo existe lo que está a la vista, posteriormente el pensamiento se vuelve más complejo de forma que en la adolescencia la cognición va más allá y se configura para hacer hipótesis de lo real y lo que podría ser real.

El adolescente puede aprender de las abstracciones, reconoce conceptos por su significado y su valor como término más que como objeto, es decir, pueden entender la

filosofía, las metáforas, el sarcasmo, las expresiones no literales, pueden hacer inferencias de acuerdo a la deducción o intuición, son capaces de ordenar ideas y solucionar problemas en su mente sin necesidad de tener referencias físicas materiales de estos.

## **CAPITULO II. EL MÉTODO.**

## **2.1 Objetivos y Preguntas de Investigación**

### ***2.1.1 Objetivo General***

Analizar de qué manera puede usarse Minecraft como recurso de los Juegos de Simulación para disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la asignatura de Historia.

### ***2.1.2 Pregunta General***

¿De qué manera puede usarse Minecraft como recurso de los Juegos de Simulación para disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la asignatura de Historia?

### ***2.1.4 Objetivos Específicos***

Describir por qué los alumnos de secundaria muestran desinterés en la asignatura de Historia.

Identificar las características de aprendizaje de los alumnos de secundaria.

Identificar las características de los Juegos de Simulación.

Ponderar las características de Minecraft que permitan su uso como recurso de los Juegos de Simulación y que ayuden a disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la asignatura de Historia.

### ***2.1.3 Preguntas Específicas***

¿Por qué los alumnos de secundaria muestran desinterés en la asignatura de Historia?

¿Cuáles son las características de aprendizaje de los alumnos de secundaria?

¿Cuáles son las características de los Juegos de Simulación?

¿Qué características de Minecraft permiten que pueda usarse como recurso de los Juegos de Simulación y que ayuden a disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la asignatura de Historia?

## 2.2 El Enfoque y el Tipo de Investigación

Uno de los principales problemas que pueden surgir a la hora de realizar una investigación es elegir y definir el enfoque y el tipo de estudio. Estos elementos son la esencia que tendrá la investigación, dirigen incluso los objetivos y preguntas del trabajo y por supuesto delimitan el tipo de resultados que tendrá.

Existen investigaciones que únicamente buscan obtener resultados de frecuencia sobre algún tema y con ello presentar sus conclusiones por medio de gráficas, como por ejemplo, conocer cuántos alumnos de secundaria no están interesados en la asignatura de Historia, conocer qué porcentaje de estos no les gusta debido a la enseñanza tradicional, entre otro tipo de objetivos que solamente están encaminados a obtener cifras, mientras que, hay otras investigaciones que en realidad pretenden explicar y describir cierto tipo de comportamiento, describir a los sujetos de investigación, o alguna herramienta o dispositivo relacionado con el tema. Entonces si se revisa la naturaleza de estos enfoques, uno busca cuantificar información y otro cualificarla.

El enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo en la investigación, son dos formas de investigar que corresponden a dos objetivos distintos, tal como se mencionó anteriormente, el primero prioriza la medición, la valorización, la cantidad de datos; mientras que la segunda da más importancia a las cualidades, a la información no cuantificable que explica y describe hechos, fenómenos o comportamientos (Sánchez, 2018). De esta forma es necesario saber entonces si se quiere medir o si se quiere describir la investigación.

Según algunos autores, el enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas de interpretación que transforman y convierten al mundo observable en una serie de representaciones en forma de anotaciones, grabaciones o documentos, es decir, al hablar de representaciones, los resultados están sujetos a la interpretación y percepción del investigador sobre las fuentes documentales y las variables observadas en el objeto de estudio. *“El objetivo de la investigación cualitativa es explicar, predecir, describir o explorar el “porqué” o la naturaleza de los vínculos entre la información”* (Jurgenson, 1999).

La construcción del objeto en una investigación con enfoque cualitativo comienza con la intuición, va en un proceso de ida y vuelta de reflexividad del sujeto investigador, indagando y llegando a la formulación de preguntas, objetivos y de la metodología. De esta forma el investigador plantea un problema de acuerdo a lo observado. Sus planteamientos iniciales no son tan específicos como en el enfoque cuantitativo y las preguntas de investigación no siempre se han conceptualizado ni definido por completo, pueden cambiar con el tiempo a medida que se obtiene más información acerca de la situación problemática que se está estudiando.

Así, en el enfoque cualitativo, se utilizan técnicas para recolectar datos, como la observación no estructurada, entrevistas o cuestionarios abiertos, revisión de documentos, discusión en grupo, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida, interacción e introspección con grupos o comunidades, entre otros más (Sampieri, 2014).

En este mismo enfoque se estudian los fenómenos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y en su vida cotidiana. Dependiendo de la interpretación del investigador, es la forma en la que se le encuentra sentido a dichos fenómenos, haciendo énfasis en que todo individuo, grupo, comunidad o sistema social tiene una manera única e irrepetible de ver el mundo, concebir las cosas y entender situaciones y eventos, la cual se construye por el inconsciente, lo transmitido por otros y por la experiencia. Algunas de las principales características de la Investigación cualitativa se enumeran en la siguiente tabla:

*Tabla 7 Características principales de la Investigación Cualitativa.*

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA	
CARACTERÍSTICA	DESCRIPCIÓN
Es Humanista.	Pretende describir aspectos personales, perspectivas, creencias, conceptos y más, sin cuantificar la información, ve al objeto de estudio como personas y no como simples datos.

Carece de confiabilidad.	Es un estudio no estandarizado que pretende describir una realidad a través de datos no cuantificables que en su mayoría se desprenden de la observación y que por lo tanto no constituyen una confiabilidad perfecta, pero si valida.
Es flexible.	En este tipo de investigación se siguen lineamientos y guías, pero no existen reglas, por lo que tampoco dispone de técnicas, procedimientos, herramientas o instrumentos específicos.
Tiene relación con el contexto.	Hay relación entre lo que se está estudiando y el contexto en el que se desarrolla dicho fenómeno.
Es subjetiva.	Busca analizar datos de tipo subjetivo en el que se involucra la interpretación de la realidad que tienen los mismos sujetos de estudio y la interpretación del propio investigador.
Perfecciona categorías conceptuales.	Intenta describir características de las variables o sujetos, con lo cual enriquece la conceptualización y contribuye a descubrir o validar asociaciones entre fenómenos o comparar constructos.
Está unida a la Teoría.	Requiere de una cantidad grande de fundamentos teóricos que expliquen o integren datos interpretativos facilitando el análisis de los datos obtenidos empíricamente.

*Fuente: Elaboración propia, información obtenida de (Quesedo, 2002).*

De esta forma, han surgido un sin número de controversias alrededor de la investigación cualitativa, algunos autores han llegado a considerar que esta no puede ser

un método científico, pues como se menciona, no dispone de técnicas, procedimientos, instrumentos o herramientas específicas, así mismo, existen guías, recomendaciones y referentes, pero no tiene reglas ni normas establecidas que deban seguirse al pie de la letra; cae sobre todo en la subjetividad de las interpretaciones y se basa en las fuentes documentales consultadas y en lo observable.

Por consiguiente, la investigación cualitativa se puede concebir también como un arte porque es el investigador quien construye su propia metodología, quien decide de qué forma quiere indagar de acuerdo a sus posibilidades y a la situación específica en el que lo haga. La validez de este enfoque de investigación recae solamente en si la información que presenta, la cual surge a partir de la consulta de diversos referentes teóricos y de las personas, sus creencias, sus contextos y perspectivas; se mantiene y es respetada por los evaluadores (Gutiérrez, 2013).

Con base en lo citado anteriormente, es necesario destacar que la presente investigación pertenece a un enfoque cualitativo, debido a que tiene como objetivo general analizar de qué manera se puede usar Minecraft como recurso de los Juegos de Simulación para disminuir el desinterés de los alumnos de Secundaria en la asignatura de Historia.

De acuerdo al (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, 2022) la palabra analizar supone “*descomponer un material o un concepto en partes, determinar cómo las partes se interrelacionan entre ellas o construyen una estructura de propósito global*”.

Por otra parte, para (Martínez, 2021) analizar “*es un estudio profundo de un sujeto, objeto o situación con el fin de conocer sus fundamentos, sus bases y motivos de su surgimiento, creación o causas originarias*” con lo cual, entonces puede decirse que analizar implica de manera implícita explicar y describir en primera instancia un concepto que puede desprenderse en otros más para después establecer una relación entre ellos, conociendo sus causas, sus consecuencias y su posible resolución en cuanto una problemática refiere, así, en este caso específico todos los conceptos o categorías de estudio parten precisamente de la situación conflictiva.

Sí se descompone el tema de estudio en partes entonces lo primero que se tuvo que describir es la problemática principal, el desinterés de los alumnos en la asignatura de Historia, en segundo lugar describir por qué los alumnos de secundaria muestran este sentimiento hacia esta materia, posterior a eso se tuvo que identificar cómo aprenden los adolescentes para así conocer cuáles serían sus necesidades en cuanto a lo que se requiere para llamar su atención, luego identificar cuáles son las características de los Juegos de Simulación, así como también las características de Minecraft para finalmente ponderar las características de este último que permiten su uso como Juego de Simulación para poder disminuir la problemática planteada inicialmente. La palabra ponderar para la (Real Academia Española, 2001) puede definirse como “*Examinar con cuidado algún asunto*” acción que también se relaciona directamente con el análisis.

La problemática que se plantea en este trabajo, el desinterés de los alumnos de secundaria en la asignatura de Historia, surge, tal y como lo menciona la (Secretaría de Educación Pública, 2018) en el documento en el que emite las orientaciones para la elaboración del trabajo de titulación, a partir de experiencias derivadas del acercamiento a la práctica en las instituciones educativas que, los estudiantes normalistas llevaron a cabo para generar experiencias formativas en contextos reales.

En este caso particular, se llevaron prácticas de observación y ejecución a lo largo de los cuatro años de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria de la Escuela Normal de Texcoco. En estas prácticas escolares fue posible tener un acercamiento más real a la educación en México, se conoció y se analizó al alumno y a los actores escolares, se reflexionó sobre la organización y funcionamiento de las escuelas secundarias en sus tres modalidades: Secundaria General, Secundaria Técnica, Telesecundaria y, además, en cierta ocasión también se tuvo la oportunidad de realizar dichas observaciones en nivel Media – Superior.

Por lo que, una vez iniciado este importante acercamiento a las instituciones escolares que permitió contribuir a la formación de los futuros docentes fortaleciendo sus competencias genéricas, disciplinares y sobre todo profesionales, fungiendo como enlace entre la teoría y la práctica; se pudieron identificar algunas problemáticas que aquejan al sistema educativo, de las cuales se seleccionó la que fuera más del interés del

investigador para así poder comenzar con el proceso de indagación estableciendo inicialmente un enfoque y clasificándolo en un tipo de investigación independientemente de la propia naturaleza de la Tesis de Investigación, la cual, está orientada a:

*“aportar conocimiento e información novedosa en algún área o campo de conocimiento [...] es construir conocimientos que permitan dar solución a un problema, de ahí que requiera hacer uso de la investigación metódica y exhaustiva (documental y de campo), así como del saber específico de la disciplina”* (Secretaría de Educación Pública, 2018).

*“constituye el resultado de una investigación en un campo disciplinario o multidisciplinario, que se caracteriza por analizar críticamente diferentes puntos de vista teóricos y prácticos, y argumentar a partir de ello, la posición del investigador”* (Universidad de San Martín de Porres, 2016).

Concibiendo así entonces a la tesis como un exhaustivo trabajo de investigación que tiene como finalidad generar nuevo conocimiento en un campo o área específica, de manera teórica y documental, implicando también el trabajo de campo y, con ello, fundamentar el punto de vista del investigador, quien, posteriormente defenderá su posición en un examen profesional.

Respecto al tipo de investigación; existen una gran variedad de tipos de investigación, pareciera que por cada autor que existe, hay también una perspectiva diferente sobre la clasificación de estos modelos de trabajo, cada uno de los teóricos habla sobre tipos de indagación diferentes, algunos concuerdan, otros no, algunos mencionan los mismos nombres, pero sus conceptos se bifurcan y, en algunos casos extremos, ni eso, no coinciden los nombres y mucho menos las definiciones.

Una vez que se encuentra delimitado el enfoque, es necesario que ahora se delimite un tipo de investigación, el modelo que se elija conducirá el tipo de proceso base que se llevará a cabo durante la misma. Se dice que es un proceso base porque este está sujeto a cambios, tal como se mencionó en líneas atrás, la investigación cualitativa carece de leyes que regulen sus métodos y procesos y por lo tanto se pueden modificar y adaptar

diversos aspectos, la investigación se vuelve completamente flexible siempre y cuando se respeten sus características principales, así, el tipo de investigación puede también transformarse a medida que se investiga y conforme el investigador lo decida, por supuesto, sin salirse de la estructura general, sin salirse del proceso base, del tipo de investigación delimitado en un inicio.

Debido a esta problemática sobre la metodología de la investigación, la cual representa un conflicto de unificación entre la normatividad y regulación de la investigación científica, algunos autores consideraron realizar trabajos de investigación con la finalidad de intentar darle uniformidad a este tipo de escritos, si, así es, se realizaron numerosas investigaciones para afianzar el tipo de investigaciones, a primera instancia pudiera parecer irónico y redundante, es decir, investigar los tipos de investigación a través de trabajos de investigación, pero es que simple y sencillamente estos dos pasos, el enfoque y el tipo, mueven a los objetivos, procesos y resultados que se llevarán y se obtendrán en esta misma y, por lo tanto, no es conveniente tomarlo a la ligera.

*“La carente precisión y dominio de los tipos de investigación en los informes de las Tesis de todos los Grados académicos - al igual que la Operacionalización de las variables de investigación - son aún los grandes faltantes en la formación científica universitaria. Es la evidencia que aún falta el dominio teórico del manejo y operatividad de los conocimientos científicos en el proceso de la profesionalización universitaria” (Cairampopa, 2015).*

Con toda esta lluvia de ideas que pudieran confundir y que seguramente requieren de otra tesis de investigación más para delimitar los tipos de investigación, se hace mención de que la presente obra escrita se clasifica dentro de las investigaciones de tipo exploratorio – explicativo, de acuerdo al nivel que se alcanzó.

Para la (Universidad Latinoamericana, 2017) la investigación de tipo exploratoria *“es aquella que se realiza sobre un tema u objeto desconocido, poco difundido, o cuando se carece de información, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos”.*

En complemento a ello, se destaca también que (Sampieri, 2014) la fórmula como investigaciones que:

*“sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, indagar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados”.*

De la misma manera que (Hidalgo, 2017) menciona que *“Son el punto de partida para estudios posteriores de mayor profundidad”*, es decir, este tipo de investigación busca ampliar el conocimiento que se tiene sobre un tema, fenómeno, problemática, objeto de estudio o similares; poco conocidos o muy recientes de los cuales aún no se tiene mucha información o que han tenido muy poca cobertura de manera que otros autores puedan retomarla para una investigación más profunda a futuro con la finalidad de desarrollar con mayor certeza las conclusiones que esta misma generó. Así mismo, en dicha metodología se busca dar características más amplias de las categorías desprendidas del estudio para así lograr un mejor entendimiento y conceptualización.

Debido a la esencia de este tipo de investigación, algunos autores destacan que puede apoyarse y realizarse en conjunto a la investigación descriptiva o a la investigación explicativa. Sobre esta última (Peña, 2012) hace hincapié en que *“Se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto”* es decir, no se detiene en solo definir y conceptualizar el fenómeno sino también en explicar sus causas, el por qué se da y qué puede ocasionar, cuáles serían sus causas y sus consecuencias.

Este tipo de investigación puede llevarse a cabo de dos formas, la primera basada en la experimentación y la segunda en la observación; la de experimentación se refiere a aquella que se lleva a cabo, tal y como lo dice la palabra, a través del experimentar en un espacio específico con el propósito de someter o poner a prueba la hipótesis inicial, mientras que la observacional confronta la hipótesis únicamente a través de la observación de los datos y del fenómeno en el contexto en el que se desarrolla (Paneque,

1998).

A pesar de que el uso de los videojuegos e incluso del caso concreto de Minecraft en la educación, ya se ha investigado recientemente, su uso específico en la asignatura de Historia aún carece de información sobre todo si se busca disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en esta misma. A partir del 2016, la aparición de Minecraft Education propició a que se considerara de manera más seria este videojuego en el ámbito educativo, a partir de ello se realizaron algunas investigaciones y artículos de revista sobre su uso y sus beneficios en diferentes asignaturas como Español, Matemáticas, Ciencias Naturales e incluso Inglés.

Si hablamos de Historia, aún no existen muchos estudios que den pautas o que describan con mayor precisión de qué manera se puede usar Minecraft en la asignatura, mucho menos si se habla usarlo como recurso de los Juegos de Simulación, la mayoría de investigaciones hablan sobre usarlo como recurso de Gamificación, estrategia que a primera vista podría creerse que es lo mismo porque habla de juegos y puede involucrar por supuesto videojuegos, pero que, se diferencia porque este además, involucra utilizar un sistema de recompensas que incite a los estudiantes a participar o competir de manera activa en el juego estableciendo reglas, mientras que, el Juego de Simulación es en realidad un ejercicio que permite situarse sobre un ambiente simulado también llamado laboratorio social, con la finalidad de adquirir conocimientos más profundos a través de un acercamiento más directo con la información.

Ahora, hay también otra característica de esta investigación que tampoco se ha tratado con mayor profundidad en conjunto con Minecraft y es el desinterés de los alumnos de secundaria en la asignatura de Historia, por ello fue necesario describir y explicar el porqué de esta conducta y también algunas de sus consecuencias, mismas que se enumeraron en el planteamiento del problema y que se respaldó con la información documental recabada, estas acciones llevaron también a describir las características del adolescente, sus intereses, su aprendizaje, sus necesidades, su visión sobre la asignatura de Historia y el tipo de enseñanza que hacen los profesores en la materia.

Por la constante confusión que pudiera existir, es importante y relevante destacar

por qué se decidió trabajar con investigación de tipo exploratoria – explicativa y no con investigación – acción, esta última es de las más utilizadas en las investigaciones educativas.

La investigación – acción situada en el ámbito educativo, en palabras de (García S. R., 2011) es una *“familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas [...] Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio”* es una estrategia de tipo in situ, por lo que es necesario que el investigador, en este caso el profesor, se encuentre formando parte de la cotidianidad de los sujetos de estudio, vivenciando la problemática pero, además, este mismo no solamente está indagando, describiendo y explicando, sino que lleva a cabo acciones que le permitan transformar su propia práctica y la realidad que lo rodea.

La investigación – acción es de carácter experimental y aplicado, porque requiere de una serie de estrategias llevadas a la acción que posteriormente son reflexionadas y evaluadas y que están encaminadas principalmente al cambio, así mismo, esta estrategia se describe como un espiral sin fin, ya que el proceso anteriormente mencionado, debe repetirse, hasta alcanzar los resultados esperados

Dicho proceso también es participativo y colaborativo ya que involucra la intervención directa del investigador, en ella se le da mayor prioridad al conocimiento mismo de la práctica que se va rebobinando conforme se evalúa la efectividad de las acciones realizadas, cambiándolas y mejorándolas hasta llegar a donde se quiere llegar (Colmenares, 2008).

Sí el presente trabajo tuviera como objetivo llevar a la práctica el uso de Minecraft, involucraría el diseño de una secuencia didáctica que posteriormente se llevaría a cabo en el contexto de investigación con la finalidad de comprobar la eficacia de dicho videojuego para disminuir la problemática planteada, como parte de ello también se tendría que hacer un informe sobre cómo fue su uso, reflexionar sobre las acciones que se llevaron a cabo y plantear otras nuevas que propicien mejores resultados.

Como se ha observado, este trabajo no tiene ninguno de estos objetivos, de esta forma se hace énfasis nuevamente en que el objetivo general de esta investigación es analizar de qué manera puede usarse Minecraft como recurso de los Juegos de Simulación para disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la asignatura de Historia, la palabra principal se encuentra en el verbo inicial.

### **2.3 Población, Muestra y Muestreo**

Todas las investigaciones necesitan situarse en un contexto o área específica, sean o no de tipo investigación – acción. El hecho de que esta investigación no sea investigación – acción no significa que no requiera de trabajo de campo, aun siendo exploratoria – explicativa se necesita de cierta información que solo puede obtenerse a través del acercamiento al objeto o sujeto de estudio de manera directa o indirecta.

Para ello es importante delimitar una población, una muestra y un muestreo. La primera, según (Flores, 2015) se define como el *“Conjunto de individuos, objetos, elementos o fenómenos en los cuales puede presentarse determinada característica susceptible de ser estudiada”* es decir, es la totalidad del grupo, sociedad o fenómeno en la cual se quiere investigar de manera específica, esta se puede dividir en dos tipos: población finita y población infinita, tal como lo dice el nombre, una se refiere a un tipo de población que tiene un límite y la otra no.

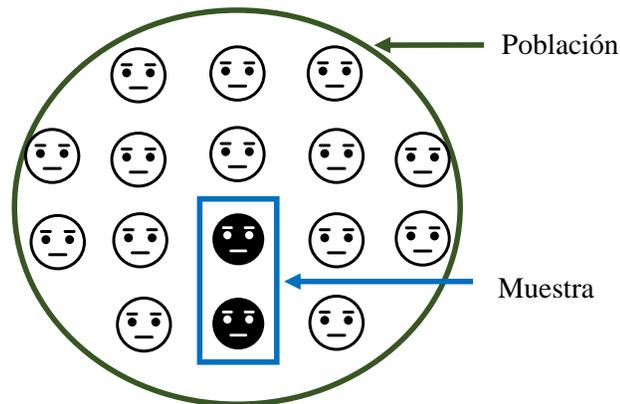
Por otra parte, en cuanto a la segunda, la muestra, se refiere a un subgrupo, una sección, una parte representativa de la población total seleccionada, esta surge cuando no es posible obtener la información de todo el conjunto de población ya sea porque es muy grande, por falta de economía, falta de tiempo, entre otras razones (Alburqueque, 2020).

Finalmente se encuentra el muestreo, este básicamente se refiere a la técnica que se utiliza para poder sacar la muestra. Existen determinadas técnicas que ayudan a descartar algunos elementos de la población total para así obtener una muestra.

Los muestreos se pueden dividir básicamente en dos ramas, el probabilístico y el

no probabilístico; el probabilístico es aquel en el cual todos los elementos de la población cuentan con la misma posibilidad de participar en el estudio, de manera que se realizan métodos mecánicos de sorteo para realizar una selección aleatoria; por el contrario, el muestreo no probabilístico no es al azar ni aleatorio, se basa en criterios de selección que el propio investigador realiza de acuerdo a su tipo de estudio, sus objetivos y/o al tipo de características que requiere tengan los sujetos de estudio, por lo que no todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad de participar (Sampieri, 2014).

*Ilustración 3 Población y Muestra.*



*Fuente: Elaboración propia, adaptación de (Sampieri, 2014).*

### **2.3.1 Población**

Se determinó que la población para esta investigación engloba a todos los alumnos que estudien la asignatura de Historia en una secundaria pública del Estado de México. Esta población es finita ya que, aunque pudiera parecer que no hay un dato sobre cuántos alumnos están estudiando Historia en las secundarias públicas del Edo. Mex.; cabe mencionar que dicha asignatura se encuentra presente en los 3 niveles de este tipo de educación, siendo en 1° - Historia Mundial, 2° - Historia de México I y 3° - Historia de

México II por lo que, el (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2021) registra un total de 876, 940 alumnos matriculados en escuelas secundarias públicas en el Estado, hasta el año 2021.

### **2.3.2 Muestra**

La muestra con la que se dispuso para el presente trabajo fueron los alumnos de 3°, único grupo de este nivel, generación 2019 - 2022 de la Escuela Secundaria Oficial No. 0455 “Gral. Manuel Ávila Camacho” ubicada en la colonia Nezahualcóyotl (Boyeros) en el municipio de Texcoco de Mora, Estado de México. Esto debido a que en dicha institución se realizaron prácticas escolares intensivas como parte del servicio social.

### **2.3.3 Muestreo**

El muestreo que se utilizó para la muestra fue no probabilístico a conveniencia ya que la selección de la escuela no fue aleatoria, fue determinada de acuerdo al servicio social, motivo por el cual la organización estuvo a cargo del docente titular de la asignatura de Aprendizaje en el Servicio, cuyo proceso, se limitó a la disponibilidad de las escuelas que para efectos de llevar a cabo una práctica directa, se realizó en primera instancia con el único criterio de que estas se encontraran de manera presencial o híbrida y no completamente virtual como se había manejado al inicio de la pandemia COVID – 19, destacando que dicha selección se hizo antes de Octubre de 2021 cuando estas condiciones ya se habían regularizado. En segundo lugar, se consideró la cercanía de la secundaria con la Escuela Normal y, por último, su cercanía con el lugar de procedencia de los estudiantes normalistas con el fin de no obstruir su traslado diario.

La investigación fue a conveniencia porque, según (Otzen, 2017) este tipo de muestreo *“permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador”*. Por otra parte, a cada estudiante normalista se le asignó un “grupo base” de acuerdo a su rendimiento y sus posibilidades de mejora, este grupo sería su prioridad en cuanto a total atención e intervención en la asignatura de Historia bajo el tutorado del profesor titular.

## 2.4 Técnicas e instrumentos de investigación

Todas las investigaciones requieren de técnicas e instrumentos que permitan la obtención de los datos, (Alburqueque, 2020) los define como “*un conjunto de acciones y actividades que realiza el investigador para recolectar la información los cuales permiten lograr los objetivos*” de esta forma, las técnicas e instrumentos seleccionados tendrán un propósito distinto que sumados estarán encaminados a cumplir con los objetivos de investigación.

El análisis de estos depende mucho del enfoque del trabajo, ya que como se ha mencionado con anterioridad, el enfoque cuantitativo tiene como finalidad medir y valorizar datos, mientras que el cualitativo, enfoque de esta investigación, busca describir el comportamiento humano, las diferentes perspectivas, sentimientos, emociones, creencias, ideologías, concepciones, experiencias, formas de ver y concebir el mundo, entre otros aspectos; que tienen individual y colectivamente los miembros de las diferentes sociedades, tal y como lo menciona (Sampieri, 2014). Las técnicas e instrumentos que se utilizaron en este caso específico, se encuentran en la siguiente tabla:

Tabla 8 Técnicas e Instrumentos de Investigación Utilizados.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN UTILIZADOS	
Nombre	Descripción
Observación Participante	Según <b>Fuente especificada no válida.</b> observar es “ <i>Captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica</i> ” a diferencia de solamente ver o mirar que involucra únicamente percibir figuras o dirigir la mirada a un objeto, observar requiere de desmenuzar, describir o explicar lo que se está captando de una manera más profunda. La observación

	participante es una técnica encaminada a obtener información haciendo uso de este medio, pero, además, de una manera directa que requiere de interacción con el entorno, el contexto o el ambiente social y el objeto o sujeto de estudio.
Análisis de Información Documental	Se refiere a la técnica de investigación y análisis de información en fuentes documentales que pueden contribuir al objetivo y que son de interés para el investigador. Las fuentes que se pueden usar son de tipo primario o secundario <i>“se centra en el análisis de contenido en un contexto específico, se remite directamente al autor, produce información para la toma de decisiones, posibilita la recuperación de la información, está condicionada por la calificación, inteligencia y creatividad del analista y es capaz de ofrecer, más que referencias, datos derivados del análisis y la síntesis de la información evaluada.”</i> <b>Fuente especificada no válida..</b>
Diario	Es un instrumento muy útil que consiste en un cuaderno en el cual se realiza un seguimiento sobre el objeto o sujeto de estudio a través de registros o anotaciones que incluyen detalles sobre observaciones, ideas y datos relevantes. En educación puede llamársele Diario del Profesor, además de lo anteriormente mencionado, también se utiliza para anotar información relacionada con las interacciones entre profesor – alumnos, padres de familia – alumnos y, alumnos – alumnos, así como la dinámica de clase, reacciones de los estudiantes, su tipo de aprendizaje, actitudes, entre otros aspectos.
Diagnóstico	La palabra diagnóstico <i>“proviene de los vocablos griegos gnosís, conocer y día, a través, de modo que su significado es conocer a través o conocer por medio de”</i> (González J. H., 2019) es un instrumento que permite un primer acercamiento al objeto o sujeto de estudio con la finalidad de conocer algunas de sus características.
Test de Canales de Aprendizaje VAK	El test de aprendizaje es un instrumento que consta de una serie de proposiciones en las que los sujetos de estudio seleccionan su respuesta en mediada de qué tan de acuerdo están con dicha

	<p>oración, cada respuesta tiene un valor numérico que al final se suma para determinar su estilo de aprendizaje: Visual (por medio de la vista), Auditivo (por medio del oído) o Kinestésico (por medio del tacto, de la práctica). Cabe destacar que a pesar de que este podría ser una referencia del estilo de aprendizaje de los sujetos, el resultado no es definitivo, puesto que todos aprendemos por cada de uno de los sentidos.</p>
<p><b>Cuestionario</b></p>	<p>Es un instrumento que facilita la recolección de información por medio de una serie de cuestionamientos escritos. Para la investigación cualitativa se usan preguntas de tipo abiertas, es decir, que las respuestas no están pre establecidas, aunque sí que es verdad que pueden juntarse con algunas preguntas cerradas, la diferencia es que en este enfoque la información se utiliza para interpretarla y así describir y explicar un porqué y un cómo, más allá de un cuándo o cuánto (Sampieri, 2014).</p>

*Fuente: Elaboración propia, información obtenida de diferentes autores.*

Estas técnicas e instrumentos ayudaron a obtener información relevante para su posterior análisis con el propósito de cumplir con los objetivos establecidos. Sobre las técnicas, se utilizaron principalmente dos: observación participante y el análisis de información documental.

La primera de estas, observación participante, se llevó a cabo esencialmente a partir de las prácticas escolares intensivas que se realizaron en la Escuela Secundaria Oficial Número 0455 “Gral. Manuel Ávila Camacho” como parte del servicio social. En algunas líneas atrás se habló de que durante los 4 años de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria de la Escuela Normal de Texcoco, se realizaron prácticas educativas de observación y conducción, en las cuales se pudieron observar ciertas características del sistema educativo en México como pueden ser aspectos relacionados con los actores escolares, incluyendo tanto directivos, profesores, padres de familia y alumnos, así como personal manual y administrativo, también,

algunos otros elementos enlazados al contexto como la influencia de factores externos en la institución y la cultura escolar de manera general; en diferentes modalidades y niveles de la escuela secundaria. Con ello, se pudieron encontrar algunas deficiencias y carencias del mismo, que ayudaron a formular inicialmente la problemática de esta investigación.

Sin embargo, la información se tiene que situar en un contexto específico, siendo este, de manera primordial la Secundaria 0455 puesto que en ella, se tuvo la oportunidad de interactuar de manera más cercana con la situación conflictiva descrita y sus elementos debido a que, se tuvo la oportunidad de atender la asignatura de Historia en el 3° grado, durante 7 meses y medio, periodo en el que, como se enunció en el pasado, también se realizó servicio social con un total de 500 horas, lo que permitió ser parte de la organización institucional y colaborar con los diferentes actores para la mejora educativa. Dicho todo esto, se hace mención y se enfatiza explícitamente la interacción que se tuvo con los alumnos del 3° grado, único grupo de este nivel en esta escuela.

La segunda técnica, el análisis de la información documental se llevó a la acción de manera exhaustiva y rigurosa por medio de la indagación en una gran cantidad variada de trabajos de tesis, ensayos, artículos de revista, libros, documentos de internet e información de páginas web, relacionados con las categorías de estudio y que permitieron construir un marco teórico consistente, sólido y coherente que describiera y argumentara con mayor profundidad aspectos relacionados con los objetivos como puede ser, la problemática de desinterés, sus causas, sus consecuencias; conceptualización y enseñanza de la Historia a través del tiempo, memorización, método tradicional, la introducción de las competencias históricas; Juegos de Simulación, evolución, antecedentes, danza y teatro, juegos de mesa, videojuegos, Minecraft; aprendizaje de los adolescentes, desarrollo psicosexual y desarrollo cognitivo.

De esta forma se pudo llegar a una relación armónica entre el conocimiento teórico y el conocimiento empírico, puesto que, a través de la interacción con los alumnos, la información obtenida de estos en las prácticas escolares y todos los datos recabados de manera documental, se logró coadyubar al logro del objetivo general.

Ya se describió la forma en la que se llevó a cabo la investigación, pero ¿De qué

manera se utilizaron las herramientas o instrumentos descritos, para poder obtener la información? Se hizo uso del Diario del Profesor de manera semanal, en ella se colocaron aspectos importantes o relevantes que se pudieron observar durante la estancia en el grupo en la clase de Historia, estos aspectos estuvieron principalmente relacionados a la forma de aprender de los estudiantes, sus características, actitudes, sus reacciones hacía ciertas actividades, sus intereses personales y su desempeño en el aula, de la misma forma, se anotaron situaciones o problemáticas que pudieron ocurrir durante la conducción de clase.

Si bien el propósito del Diario del Profesor en este trabajo no fue analizar estos elementos para contribuir a la reflexión que lleve a la transformación de la propia práctica como se suele hacer, sí funcionó para comparar la información teórica con la información situada en un grupo en específico y así definir cuáles son los gustos de los adolescentes, qué les llama la atención, qué actividades les gusta hacer y cuáles no, de qué manera les gusta que les enseñen, cómo es su interacción con sus compañeros, de qué manera se expresan, cómo perciben la enseñanza de la Historia, les aburre, no les aburre, qué actividades resultan más motivadoras y cómo se desarrolla en este ambiente la problemática descrita.

Por otro lado, el Diagnóstico consistió en 12 preguntas que tuvieron la finalidad de conocer los hábitos de estudio de los estudiantes, conocer la relación entre estos mismos, actividades con las que consideran que aprenden más fácil, experiencias pasadas con los maestros de la asignatura de Historia, la forma en la que participan durante las clases y también hubo una que estuvo relacionada con la pandemia, sobre esta, cabe destacar su importancia y se hace énfasis en que los estudiantes de este grupo recién comenzaban a venir a clases presenciales, después de dos años de clases virtuales por la pandemia de COVID – 19. Al respecto también se hace necesario mencionar que la mitad del grupo aún se encontraba en línea, motivo por el que se ocupaban algunos días de la semana en la que la mitad presencial no venía, para darle clase específicamente a los alumnos en virtual.

De las 12 preguntas 3 de ellas fueron abiertas y las otras 9 cerradas, estas últimas tuvieron opciones de 2 a 5 incisos de respuesta con el propósito de que el alumno

escogiera la opción que más describiera su postura. Con ello se logró un primer acercamiento para conocer quiénes son, cómo son y qué piensan los estudiantes del grupo con el que se interactuó. Este Diagnóstico fue elaborado por cuenta propia, retomando el trabajo que ya se había diseñado en asignaturas relacionadas con la práctica y el acercamiento a las escuelas en años anteriores, adaptándolos, actualizándolos y mejorándolos (véase Anexo 1).

Así mismo, se les aplicó un Test de Canales de aprendizaje para conocer cómo procesan y captan la información y las ideas de manera más efectiva, fluida y agradable, determinando el canal de aprendizaje que predomina en los estudiantes, con el fin de así tener más herramientas para analizar de qué manera puede usarse Minecraft como recurso de los Juegos de Simulación para disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la Historia. El Test que se utilizó fue el de Lynn O'Brien, el cual se extrajo del (Instituto Americano de Formación e Investigación, 2022) (véase Anexo 2).

Por último, también se hizo uso del cuestionario, este instrumento contenía 12 preguntas abiertas, su propósito fue que el educando describiera explícitamente algunos elementos relacionados con el objeto de estudio. La primera parte constó de preguntas encaminadas a explicar los motivos por los cuales se considera que la Historia puede ser aburrida, sí de alguna forma estas razones tenían que ver con el docente que la imparte, las actividades que consideran más repetitivas en la enseñanza de la asignatura y el tipo de actividades que podrían ayudar a que sea menos aburrida.

La segunda parte habla sobre su familiarización con los videojuegos, la razón por la que consideran que son o no divertidos, el tipo de videojuegos que más les gusta jugar y la razón de esta misma.

Finalmente, la tercera parte estuvo enfocada en Minecraft, la razón por la que consideran que es llamativo o no, el tipo de construcciones que han hecho o en su caso, que creen que se pueden construir en el juego, el motivo por el cual les gusta más explorar o construir, la razón por la que consideran que Minecraft se puede o no usar dentro de la asignatura de Historia, el tipo de escenarios o épocas que consideran se pueden simular en el juego y la explicación de si podría o no ser atractivo su uso para la

enseñanza de la Historia. Estas preguntas no hubieran sido posibles sin la ayuda de las observaciones anteriormente realizadas, ya que en ellas se asume que los estudiantes si juegan videojuegos y que conocen Minecraft, situación que ya se conocía con antelación pero que requería de pruebas escritas por ellos mismos para poderlas analizar de una manera más argumentada sin especulación (véase Anexo 3).

Cabe destacar que, por diversas razones y complicaciones de la investigación, como por ejemplo el hecho de que la mitad del grupo se encontrara de manera virtual y la otra presencial durante los primeros meses, o la negación de algunos por entregar trabajos, el único instrumento que pudo ser aplicado a casi el 100% del grupo fue el cuestionario con 41 muestras, las demás herramientas de obtención de información, el diagnóstico y el test de canales de aprendizaje, solo cuentan con 33 muestras.

### **CAPÍTULO III. RESULTADOS Y CONCLUSIONES.**

### **3.1 Resultados**

La información que se presenta a continuación es resultado de las observaciones e interacciones realizadas, así como de los instrumentos aplicados, en el contexto específico de investigación, el cual nuevamente se hace mención, fue la Escuela Secundaria oficial Número 0455 “Gral. Manuel Ávila Camacho” misma en la se efectuaron prácticas escolares de observación y conducción como parte del proceso intensivo de servicio social llevado a cabo en el séptimo y octavo semestre de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria, de la Escuela Normal de Texcoco, generación 2018 - 2022; proceso que facilitó y coadyuvó el cumplimiento de los objetivos de este trabajo debido a las relaciones que permitió formar con diferentes actores escolares y a los acercamientos directos que se lograron con los sujetos de estudio así como el aproximamiento que se sostuvo con la problemática que se quiere disminuir.

De esta forma, también se reitera una vez más que el objetivo general de este proceso de indagación riguroso fue analizar de qué manera puede usarse Minecraft como recurso de los Juegos de Simulación para disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la asignatura de Historia, desde un enfoque cualitativo y a través de una investigación de tipo exploratoria – explicativa, en el que se buscó describir por qué los alumnos de secundaria muestran desinterés en la asignatura de Historia, identificar las características de aprendizaje de los alumnos de secundaria, identificar las características de los Juegos de Simulación y ponderar las características de Minecraft que permitan su uso como recurso de los Juegos de Simulación y que ayuden a disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la asignatura de Historia.

#### ***3.1.1 Contexto: Consideraciones Generales de la Comunidad, Institución y Actores Escolares - Secundaria Oficial Número 0455 “Gral. Manuel Ávila Camacho”***

A manera de contextualización, es necesario mencionar algunas generalidades acerca de las características del lugar en el que se encuentra la institución en la que se realizó la investigación y algunos detalles sobre la escuela, con lo cual, por consiguiente, también

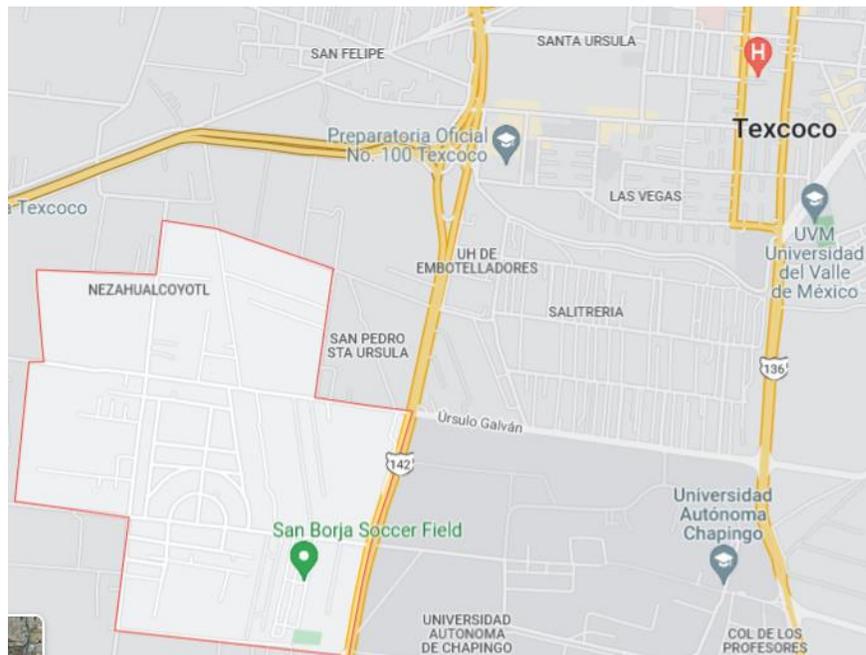
resulta importante hablar un poco sobre los actores escolares que la conforman, en los que se incluye el directivo, profesores, alumnos, personal manual y personal administrativo.

### 3.1.1.1 Comunidad

La Escuela Secundaria Oficial No. 0455 “Gral. Manuel Ávila Camacho” se encuentra ubicada en la colonia Nezahualcóyotl (Boyeros), perteneciente al municipio de Texcoco de Mora en el Estado de México; localidad a la cual se puede acceder principalmente por la carretera Lechería - Texcoco.

Esta misma recibe su nombre esencialmente de dos fuentes, el primero es debido a Nezahualcóyotl el Rey Poeta, el Señor Yoyotzin, monarca de Texcoco en el México antiguo, mientras que el segundo nombre se toma de los boyeros, personas que cuidaban bueyes, mismos que provenían de Chapingo y que deambulaban muy frecuentemente por la región. Actualmente es gobernada por la alcaldesa Sandra Luz Falcón Venegas, electa desde 2018, y que pertenece al partido político MORENA.

*Ilustración 4 Nezahualcóyotl (Boyeros) y Alrededores.*



*Fuente: Captura obtenida de Google Maps.*

Nezahualcóyotl (Boyeros) es considerada una comunidad semi - urbana, debido a que cuenta con los servicios públicos básicos como puede ser alumbrado, agua potable, drenaje y pavimentación, pero, presenta una escasa presencia de comercios y transporte, motivo por el cual hay muy poca actividad poblacional con lo que tampoco se generan muchos empleos.

La población, así como la comunidad es en realidad muy pequeña, no hay datos exactos sobre el número de personas que residen en el lugar a la fecha, pero, según el portal de (Pueblos América, 2022), cuenta con una población de aproximadamente 4,000 habitantes, datos que varían a cada momento, pues es muy común que llegue a vivir gente a esta colonia y que de un día para otro se muden y cambien su domicilio, como dato interesante se estima que un 28% de los habitantes proviene de zonas fuera del Estado de México. Las colonias que se encuentran alrededor de esta son: Colonia Guadalupe Victoria, Salitrería y San Bernandino.

Como actividad económica primaria, se observó que algunos de sus pobladores se dedican a labores de agricultura, principalmente la siembra de maíz, avena, hortalizas y alfalfa; la actividad secundaria no se encuentra dentro de la comunidad, debido a que estos mismos deben trasladarse a los municipios aledaños para vender los productos que cosechan.

A diferencia de otras localidades, en la colonia Nezahualcóyotl (Boyeros) no hay combis, ni tampoco moto – taxis como en algunas otras regiones del Estado de México y el poco transporte que hay dentro, son camiones con destino a Texcoco centro; para ir a otro lugar es necesario salir a la carretera, en donde pasan combis a La Paz, Los Reyes y Piedras Negras, de igual manera no se puede hacer mención de la presencia de restaurantes o locales de comida pues hay una mínima existencia de comercios, entre los que destacan únicamente: tiendas de abarrotes, papelerías y servicio de salud privado.

Debido a que las fuentes de economía no son suficientes para cubrir las

necesidades de los pobladores, un gran número significativo de estos mismos tienen la necesidad de buscar más oportunidades fuera de la localidad, por lo que diariamente se trasladan a otros destinos como la Ciudad de México, o a los municipios de Ecatepec, Tlalnepantla, Naucalpan, entre otros más.

Por otra parte, cabe destacar que gran parte de las personas que viven en esta colonia son católicos, pues aproximadamente representan un 80% del total de habitantes. Como una de sus tradiciones culturales se enfatiza el 11 de noviembre, día en el que se celebra a San Martín Caballero, y los días 15 y 16 de mayo en los que se celebra a San Isidro Labrador, en ambas ocasiones la comunidad festeja con danzas regionales y fuegos pirotécnicos.

Los lugareños de la colonia Nezahualcóyotl son muy fraternales y tienen tratos de amabilidad para con las demás personas, aunque sí que mencionan un gran cambio en la sociedad entre Boyeros de hace 10 años al Boyeros actual, pues comentan que ha ido incrementando la inseguridad, la delincuencia, el vandalismo y la drogadicción a medida que se ha urbanizado.

Pese a ello, y contrario a estos pensamientos, una gran cantidad de padres de familia no considera necesario acompañar a sus hijos a la escuela ya que, como se menciona, la comunidad es pequeña y en su mayoría ya se conocen entre ellos, con lo cual es común no ver a tantos de ellos a la hora de la entrada y la salida de la escuela, aunque por supuesto, algunos tuvieron que tomar esta decisión no por elección propia, sino por necesidad, ya que no les es posible debido a su trabajo.

Las familias de la comunidad están conformadas por padre y madre, aunque en algunos casos son mono – parentales compuestas únicamente por la mamá o el papá. La mayoría de estas han vivido en el lugar durante algunos años y otras recién emigraron con la urbanización. Los padres de familia de los estudiantes de la escuela secundaria son exalumnos de la misma, motivo por el cuál ellos ya son conscientes de la dinámica que se maneja dentro de la institución.

Finalmente cabe mencionar, que la secundaria 0455 es la única de este tipo en la

comunidad, por lo que aquellos alumnos de este nivel educativo que viven en la localidad y que no estudian en esta escuela, acceden a este derecho en colonias aledañas. Además de esta, Nezahualcóyotl (Boyeros) también cuenta con un jardín de niños, una primaria y una sola preparatoria, la cual es de modalidad técnica.

En cuanto a servicios de salud, hay algunos consultorios médicos privados en la región, pero los servicios públicos se encuentran únicamente en Texcoco centro, motivo por el que sus pobladores se han quejado ya en numerosas ocasiones, ya que, aunque cuenten con seguro, deben trasladarse hasta allá para poder hacer uso de este beneficio.

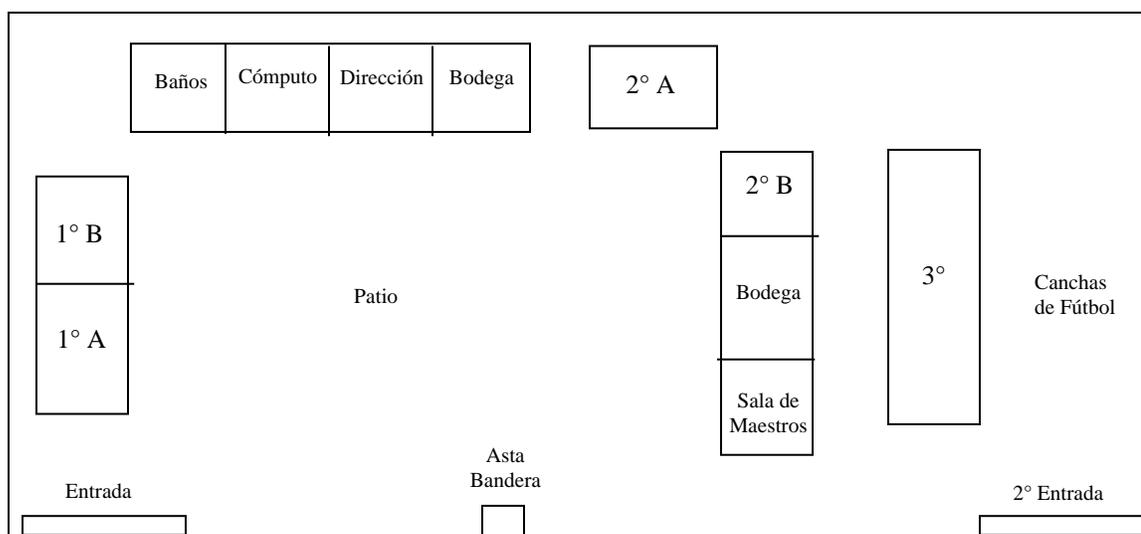
### **3.1.1.2 Institución**

En lo que respecta a las características específicas de la institución educativa, se puede destacar que el principal medio de traslado es a pie, pues la mayoría de los alumnos viven cerca, además de que la escuela se encuentra ubicada no muy lejos de la plaza principal.

La institución cuenta con un espacio bien delimitado para llevar a cabo el servicio educativo, tiene su propia infraestructura y es fácil ubicarla al llegar a la comunidad, ya que cuenta con los respectivos letreros de identificación, aunque por supuesto no siempre fue así, sobre todo si se habla de sus inicios en 1987 cuando la escuela se encontraba en el establecimiento municipal.

El plantel trabaja en un solo turno, el turno matutino, no hay vespertino. Dispone de cinco aulas clase que son suficientes para la cantidad de alumnos que atiende, pues la comunidad no es extensa y la matrícula se mantiene baja la mayor parte del año. Existen dos grupos de primer grado, dos grupos de segundo y uno solo de tercero, además de eso, la escuela tiene baños independientes para hombres y mujeres, bodegas, un espacio exprofeso para la dirección y un laboratorio de cómputo.

Ilustración 5 Croquis de la Escuela.



Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, entre los servicios con los que cuenta se pueden mencionar luz eléctrica, cisterna de agua e internet, este es exclusivo para el personal docente, manual y administrativo del plantel, aunque muy constantemente falla debido a que la señal que llega es mucho menor a la del paquete contratado, se debe sobre todo a la compañía y a la saturación, manifestándose así algunas quejas entre los profesores, esto fue mayormente observado sobre todo durante el periodo en el que se dieron clases en línea.

Los materiales con los que se cuentan también son limitados, no hay proyector en ningún salón y tampoco hay una papelería como tal, aunque se pueden sacar copias en la dirección y los únicos recursos extra que se tienen para dar clase son los libros de texto gratuitos de la SEP.

### 3.1.1.3 Actores Escolares

Al mando de la directora Ana Lilia Cervantes Rodríguez y del subdirector José Andrés Sánchez Rosas, la institución tiene el personal suficiente para atender al número de

alumnos inscritos; siendo además de ellos, 12 profesores y 2 orientadoras, de los cuales cabe enfatizar, más del 50% de los mencionados son docentes de formación, son normalistas. El nivel escolar promedio que predomina entre estos es el de licenciatura y el 20 % cuenta con una maestría, aunado a ello, también hay un auxiliar administrativo y un intendente.

A pesar de que en ocasiones no muy frecuentes se presentan problemáticas personales entre los miembros de la institución debido a malos entendidos o falta de comunicación, el trabajo siempre es sacado adelante, el compromiso y el amor por la enseñanza siempre ha caracterizado a esta escuela que durante tantos años ha educado a más de 30 generaciones.

Atender las necesidades de los grupos y mejorar la calidad de la educación se convierte en la prioridad de los docentes los cuales cuentan con el apoyo de las orientadoras que están disponibles para atender cualquier situación en la que se les requiera.

En general las acciones de los profesores demuestran afecto y comprensión ante las situaciones que los alumnos llegan a acontecer por lo cual logran un ambiente de confianza a lo largo del ciclo escolar y de este modo motivan a mantener una convivencia sana.

La escuela y los maestros destacan sobre todo por los proyectos institucionales que realizan en pro del medio ambiente, concientización sobre el ahorro de la luz eléctrica y del agua, así como divulgación del uso de materiales reciclables y la no utilización de bolsas ni botellas de plástico, son algunas de las actividades que se realizan permanentemente con apoyo de los alumnos y los padres de familia.

La matrícula de alumnos ciclo escolar 2021 - 2022 ronda entre los 150 y 180 estudiantes; el número nunca se queda fijo ya que muy constantemente, aun cuando el año escolar esté por terminar, se inscriben y se dan de baja una gran cantidad de alumnos esto debido a la gran cantidad de familias que se mudan de Nezahualcóyotl (Boyeros) o que recién llegan. Los grupos de primero y de segundo tienen entre 25 - 35 alumnos y el

grupo de tercero es el único que tiene entre 50 - 55.

Algo muy característico de la comunidad estudiantil es que, aunque pareciera intencionado, increíblemente hay casi la misma cantidad exacta de niños que de niñas en cada aula, algo que resulta mera casualidad y que se vuelve interesante ya que en diversas escuelas se ha observado que hay más niñas que niños.

En general los estudiantes son muy alegres ya que no se puede caminar por la institución sin escuchar sus risas a lo lejos. Otro aspecto muy característico de estos es que son muy inclusivos pues la relación entre los diferentes grupos es muy buena ya que durante el receso es muy normal ver cómo alumnos de diferentes grados, géneros y estatus conviven entre sí.

. En cuanto a la forma de comunicación, tanto hombres como mujeres logran expresarse muy espontánea y directamente, ya que dicen las cosas tal y como lo piensan independientemente de si es algo positivo o negativo donde por supuesto, muy a menudo no pueden evitar el uso de palabras picaras y de doble sentido.

La pandemia ha sido un duro golpe para la educación, los estudiantes dejaron de asistir a las escuelas de manera presencial durante dos años y medio y aun cuando regresaron, no lo hicieron los grupos completos, lo que causó una brecha entre los que estaban en línea y los que estaban en presencial sin mencionar el rezago que este virus dejó.

Al adentrarse a la aulas, es casi imposible que no se escuche a los estudiantes decir –“Ese tema no lo vimos, en clases en línea solamente hacíamos resúmenes”-, - “Haber estado en clases en línea no contó, pareciera que dejé de estudiar dos años”– lo cual resulta importante destacar, ya que los estudiantes que actualmente se encuentran en los grupos no consideran haber aprendido algo en línea, son estudiantes que incluso nunca habían tocado la secundaria, por ejemplo, los alumnos de 3° pasaron a este nivel sin haber asimilado la transición entre la educación primaria y la educación secundaria.

Para ellos la pandemia empezó cuando iban en 1° de secundaria, en sus primeros meses, sin lograr asimilar el nuevo ritmo y las nuevas responsabilidades que debían

asumir, están muy mal en cuanto a contenidos y sobre el desinterés en educación no se puede ni hablar, incrementó y el trabajo con ellos se vuelve totalmente tedioso si no se realizan dinámicas atractivas, lo que reafirma una vez más la importancia de esta investigación como fuente de información para más trabajos de este tipo.

Otras características que se pueden mencionar sobre este grupo son sobre su forma de trabajo y sus intereses observables; sobre la primera, se puede decir que son muy activos, les gusta la exploración de lo nuevo, tienen mucha imaginación y les gusta interactuar con sus compañeros, sin embargo no les gusta trabajar, demoran mucho realizando manualidades como recortar y pegar o colorear, requieren de la constante supervisión del docente para que finalicen lo que empezaron y no suelen cumplir con la entrega puntual en tiempo y forma de tareas, esto debido a que les cuesta mucho trabajo estudiar en casa ya que prefieren tomarle importancia a otros temas de entretenimiento o sociales, tampoco hay un seguimiento constante por parte de los padres de familia.

Sobre la segunda, sus gustos, la mayoría de estos están muy interesados en juegos populares de celular como lo son Free Fire, Minecraft y Call of Duty Mobile tanto así que se les puede observar muy a menudo “echando unas retas” en el propio salón cuando el docente no está o cuando tienen clase libre. Les agrada relacionarse con sus compañeros y platicar entre ellos, los temas más recurrentes que tocan son videojuegos películas y series.

### ***3.1.2 Resultados del Diagnóstico***

El Diagnóstico ofreció información relevante de las características de los alumnos del 3° de la Escuela Secundaria oficial Número 0455 “Gral. Manuel Ávila Camacho”, instrumento que como se mencionó anteriormente, debido a algunas complicaciones, no se pudo aplicar al 100%. El total de pupilos en el aula era, en un inicio de 54 adolescentes de entre 13 – 15 años, pero a medida que pasó el tiempo, el grupo fue disminuyendo y aumentando constantemente, manteniéndose en un rango de mínimo 50 estudiantes y máximo 55. Las muestras con las que se contó fueron en total de 33 ya descartando aquellos que se dieron de baja en el transcurso del ciclo hasta el día en que se redactaron los resultados del trabajo.

El Diagnóstico sirvió como un acercamiento para identificar hábitos de estudio, relaciones sociales, preferencia de actividades, participación en la clase, pandemia y experiencias vividas con el aprendizaje de la asignatura de Historia y con los profesores que la imparten. Las respuestas fueron casi unánimes y muy poco variables, lo que muestra una homogeneidad entre los alumnos, así mismo se hace hincapié en que los resultados se presentan en las siguientes líneas a manera de descripciones y explicaciones centrándose en el enfoque cualitativo con lo que se omite la presentación de gráficas como las que se realizarían en una investigación de tipo cuantitativa.

Según los resultados de este instrumento sumado a lo observado durante las clases después de su aplicación, los estudiantes de este nivel no dedican tiempo al repaso de contenidos en un horario en el que dispongan de sus horas libres cuando no están en la escuela, las actividades si no las terminan dentro del aula, muy difícilmente lo hacen fuera, lo cual se manifiesta en un desinterés generalizado por el estudio pues prefieren realizar actividades de otras índoles que no estén relacionadas con lo académico como pueden ser labores domésticas o ejercicio, algunos de ellos se desvelan platicando con sus amigos, viendo redes sociales o jugando videojuegos. Se detectó que hay dos estudiantes que trabajan después de clases y sobre todo son ellos los que presentan un rezago mucho más marcado, ya que han tenido calificaciones de 6 o de 7 en escala de 10 por no haber entregado productos.

Durante y después del aislamiento en casa por el COVID – 19, es decir, el tiempo en que los estudiantes estuvieron en clases virtuales y el periodo en el que regresaron presencialmente, las autoridades educativas no permitieron que se reprobara a ningún alumno, incluso si nunca se presentó a ninguna clase y aunque no haya entregado ni un solo trabajo, por lo que se constató que varios de los estudiantes que están en el grupo realmente acreditaron los dos primeros trimestres por obligación de los profesores y no porque hayan obtenido adecuadamente sus calificaciones.

Los materiales que más les agrada que haya durante las clases son de tipo visual, en los que destacan imágenes, vídeos, lecturas y organizadores gráficos como mapas mentales, mapas conceptuales, esquemas, etc. Aquí hay algo destacable, les gusta revisar estos materiales, pero no realizarlos, les gusta que les den esquemas con colores y figuras

para que los lean, pero si la actividad es realizar por ellos mismos el esquema, les aburre porque son actividades que ya se han repetido mucho en las diferentes asignaturas.

Como se comentó, los estudiantes platican mucho entre ellos sobre sus intereses por lo que les resulta muy agradable trabajar en equipo, pero solo si es con sus amigos, porque si se les pone a trabajar colaborativamente con alumnos con los que no se llevan prefieren hacer la actividad individualmente, punto que resulta negativo porque si se les coloca con sus amigos hacen de todo excepto la actividad que se les encargó y que además esto demuestra que no saben solucionar sus diferencias de una manera correcta y prefieren evadir los problemas, a pesar de ello, comentan que las relaciones que forman en el grupo son buenas o regulares y de ninguna forma malas.

La participación que tienen en las clases es mínima, prefieren no responder lo que les preguntan porque no pusieron a tención o no recuerdan con exactitud la respuesta, así que solo lo hacen de vez en cuando o en el caso de que el profesor les pregunte directamente, aunque esta última tampoco garantiza que respondan, en ocasiones solo dicen –“No me acuerdo”-. Se puede decir que no tienen temor a equivocarse, es muy frecuente que cada que responden lo hacen erróneamente, sin embargo, no se visualizó en ningún momento que los estudiantes se burlaran de sus compañeros al contestar de esta forma.

En cuanto a la asignatura de Historia, destacan que les resulta muy interesante debido a que su importancia recae en conocer sus propias raíces, el legado de sus antepasados, conocer el pasado, saber cómo era la vida antes y también para no repetir los errores que ya acontecieron, de esta forma se puede decir que el problema no es la Historia en sí misma ya que para ellos es realmente atractiva, el problema en realidad es su tratamiento debido a que en ocasiones les resulta confusa o dicho por ellos mismos, no le entienden, requieren de una mayor profundización en los temas ya que esta ciencia es una secuencia, por ejemplo, si no se entiende cómo fueron las desigualdades durante la época colonial, entonces tampoco se va a entender por qué ocurrió la independencia y si no se entiende la independencia, entonces tampoco se va a comprender el primer imperio mexicano y así consecuentemente.

Sobre esto, resaltan que su experiencia en la asignatura de Historia a lo largo de su formación, desde la primaria hasta la secundaria ha sido muy repetitiva y basada en memorizar fechas, hacer resúmenes y aprenderse lugares y personajes, así como la excesiva utilización de copias, de esta forma recomiendan evitar ese tipo de actividades, utilizar más recursos multimedia y hacer la clase más didáctica.

Respecto a la única pregunta que estaba en caminata a conocer de qué manera influyó la pandemia en su vida escolar, los alumnos hablan sobre lo difícil que fue aprender a distancia por la falta de interacción que esta supone, lo complicado que les resultó adaptarse a conectarse aisladamente de sus compañeros, el no verlos y el estrés que generó.

La pandemia fue realmente una barrera para la educación, nadie estaba preparado para ella, los profesores tuvieron que trabajar con lo que tenían, haciendo uso de nuevas aplicaciones y nuevos sistemas de enseñanza, hasta antes de ella había docentes que nunca habían tocado una computadora, lo cual por supuesto también afectó a los alumnos, pues las dinámicas virtuales nunca fueron suficientes, los impedimentos de velocidad de conexión y falta de estrategias efectivas, hicieron aburridas las clases y repetitivas donde los adolescentes solo debían conectarse a escuchar las clases como si fuera un podcast (véase Anexo 4).

### ***3.1.3 Resultados del Test de Canales de Aprendizaje***

El test VAK de Canales de Aprendizaje de Lynn O'Brien aplicado en el grupo de 3° reveló que el canal predominante con el que la información es captada con mayor facilidad por los estudiantes es el visual, este resultado solamente sirve como referencia ya que, en realidad el ser humano percibe la información a través de todos sus sentidos y el hecho de que un sentido sea el imperante no significa que el alumno no pueda aprender si no se le enseña a través de ese sentido. Algunos expertos refieren a que este solamente demuestra la preferencia del aprendizaje y no es necesariamente un elemento decisivo, aunque si crucial si se aprovecha de la manera correcta.

Los estudiantes del grupo prefieren aprender por medio de materiales que puedan observar, disfrutan percibir colores, formas y figuras, analizan la información leyéndola a

través de organizadores gráficos, les gustan las imágenes y también los videos, sobre todo si se relaciona con sus gustos personales, es decir, si se hace por ejemplo un mapa conceptual con imágenes de algún videojuego o alguna serie que les guste para explicar el tema, lo relacionan de una manera mucho más rápida porque para recordar la información se remiten a la imagen y les es mucho más fácil recordarlo si se trata de algo que ya conocen.

Por otra parte, el segundo canal de aprendizaje que más prefieren es el kinestésico lo cual explica su constante actividad dentro del aula, la cual a su vez está mal dirigida ya que en cuanto al trabajo son muy lentos, les gusta realizar manualidades o productos prácticos, disfrutan hacer uso del tacto y maniobrar o utilizar diferentes materiales, así mismo esto se puede observar sobre todo en su gusto por los videojuegos ya que para poder jugar necesitan ser habilidosos con las manos para poder pulsar botones rápidamente y en un determinado orden (véase Anexo 5).

### ***3.1.4 Resultados del Cuestionario***

El cuestionario fue uno de los instrumentos que más información ofreció sobre el tema de estudio ya que tenía la finalidad de que los estudiantes describieran y explicaran cuestionamientos acerca de los motivos por los cuales consideran que la Historia es aburrida, la relación de estos motivos con el profesor que lo imparte, los videojuegos y sobre el uso de Minecraft.

El educando considera que los motivos principales por los cuales la Historia puede considerarse aburrida o no interesante es la memorización rigurosa de datos, la cantidad de información que se tiene que manejar para poder entenderla, la confusión que esta información puede generar y también la forma en la que el docente puede abordarla pues tiene que ver mucho con su actitud y las estrategias que use.

Piensan que la exposición por parte del profesor es muy aburrida en la Historia porque se trata de recitar información, estrategia que es muy cansada debido a la poca interacción que tienen los estudiantes en el aula, la saturación de teoría solo provoca que los alumnos no puedan entender bien de qué se trata además de que la hace muy lineal, no se sale de lo común y se vuelve muy tediosa. Los alumnos mencionan que las estrategias

más repetitivas en cuanto a su tratamiento son los resúmenes, los dictados, cuestionarios y la lectura y escritura excesiva.

Por el contrario, creen que las actividades que pueden hacer que la Historia sea más interesante son el trabajo en equipo, los ejercicios mentales como sopa de letras o crucigramas, obras de teatro o dramatizaciones, dibujar o pintar, datos curiosos, juegos de retroalimentación para reforzar temas, uso de más colores y las investigaciones por cuenta propia en lugar de que el docente explique toda la información.

En cuanto a la idea que tienen sobre los videojuegos de manera general, hacen hincapié en que es una de sus actividades favoritas, les gusta jugar en sus tiempos libres ya que puede ser una distracción positiva, entretenida y muy divertida que les ayuda a desestresarse, sobre todo cuando son juegos en línea ya que pueden interactuar con más personas. En las tardes suelen jugar con amigos del mismo salón a Free Fire o Call of Duty, los cuales son videojuegos de disparos en donde se arman pelotones en cada partida que compiten entre sí en diferentes modos de juego, por ejemplo, el modo battle royal donde entran 30 trinas para eliminarse entre ellos y en donde gana el último de estos que quede de pie.

Los juegos que más les gusta jugar son de disparos, aventura, peleas, deportes, slashers (el jugador es perseguido por algún monstruo o criatura), de habilidad mental como aquellos que involucran la memoria, y videojuegos de contenido Histórico como algunos enfocados en la época antigua o medieval. Cabe destacar que el dispositivo más frecuente en el que acceden a este tipo de entretenimiento es el celular debido a su practicidad, también mencionan consolas de videojuegos, computadora, tablet y alguno que otro sigue la tradición de la vieja escuela de jugar en las famosas “Maquinitas” también llamados Arcades.

Sobre Minecraft, exponen que lo conocen porque les gusta desarrollar su creatividad a partir de las posibilidades de construcción y exploración que ofrece, es un videojuego muy dinámico y conocido por los jóvenes que les gusta jugar acompañados de amigos. En el aula solo se encontraron 4 personas que desconocían con exactitud qué era, pero que, sí tenían más o menos una idea de lo que trataba, pues, aunque no lo han jugado

de primera mano sí han visto videos o han visto a familiares o conocidos jugarlo.

Un punto muy importante que se registró con la aplicación del cuestionario fue el tipo de construcciones que han realizado los alumnos o que creen que se pueden hacer en Minecraft, ellos comunican que en él es posible realizar aldeas, ciudades, monumentos, granjas, parques, cuevas, castillos, pirámides, estatuas, hospitales, supermercados, cinemas, estadios de fútbol, iglesias, capillas, escuelas, bibliotecas, imperios y maravillas del mundo moderno y antiguo; estructuras que, en general, surgen a partir de simular lo que observan en su vida cotidiana, trasladan lo que hay en la realidad al mundo virtual, lo recrean, lo modifican o lo transforman. Copian los sistemas o modelos de su vida cotidiana haciendo uso pleno de la simulación, hacen simulaciones dentro de una simulación.

A los estudiantes además de que les gusta crear cosas, también disfrutan mucho la exploración de estructuras ya elaboradas, por la incertidumbre que les causa encontrar cosas nuevas, curiosas e intrigantes en las que puedan suponer qué son o para qué sirven para posteriormente descubrirlo con mayor certeza. Para ellos la Historia puede enseñarse con Minecraft a través de exposiciones de contenido o de biografías dentro del juego, construcciones, imágenes recreadas en el juego, representaciones de personajes o eventos, el uso de carteles virtuales y la observación de paisajes, sobre casi cualquier tema.

Finalmente, los educandos de 3° grado consideran que es posible y sería interesante el uso de este juego ya que además ayudaría a profundizar en los temas de una forma más interactiva al aprender didáctica y lúdicamente, propiciando el trabajo en equipo y dándole una mirada diferente al contenido facilitando su entendimiento (véase Anexo 6).

### **3.2 Conclusiones**

Sin duda la investigación arrojó resultados interesantes que contribuyeron de una forma extensa a los propósitos de la misma, se logró obtener información relevante de manera

documental - teórica y también de una forma más empírica y real a través de la indagación de campo, situándose así, en un contexto específico por medio de la observación participante, la interacción directa que se efectuó con los sujetos de estudio y la problemática principal y la aplicación de algunos instrumentos, en el periodo en que se llevó a cabo el servicio social, el cual fue a partir del 23 de Octubre de 2021 y hasta el 10 de Junio de 2022. A continuación, se da a conocer la conclusión de este proceso riguroso en medida de los objetivos y preguntas planteadas.

El primer objetivo y pregunta de investigación que se enlista fue el de describir por qué los alumnos de secundaria muestran desinterés en la asignatura de Historia. Los alumnos de secundaria están aburridos de la enseñanza tradicional, la consideran muy tediosa y lineal ya que en ella es el profesor quien expone los contenidos como si de un concurso de oratoria se tratara, hay muy poca interacción, se vuelve muy repetitivo, se utilizan muy pocos materiales de los cuales casi siempre es el pizarrón y las actividades que se dejan para el aprendizaje son las mismas de siempre, las cuales no persiguen otro objetivo que no sea, como se pudo analizar en la investigación documental, la erudición, que los alumnos no aprendan la Historia por medio del desarrollo de la Conciencia Histórica aprendiendo a relacionar conceptos y percepciones del pasado en el presente, sino que más bien que lo hagan reproduciendo los textos y repitiendo fechas, lugares y personajes hasta saberlos de memoria.

Desde la primaria hasta la secundaria, los alumnos se han encontrado muy rara vez con profesores que logren convertir la Historia en algo divertido, el contenido es interesante pero la forma de estudiarla es principalmente el problema. El tiempo cambia, las sociedades ya no son las mismas que hace 10 años y por supuesto la forma de enseñar también debe cambiar, actualizándose y respondiendo a las nuevas formas de pensar y a las nuevas necesidades. Se tienen que permutar los medios de enseñanza y aprovechar la gran diversidad de tecnologías que hay, entrar al mundo de los adolescentes, quienes ya hacen uso de estas herramientas y tienen contacto con ellas diariamente.

A los profesores de este tipo de enseñanza anticuado les gusta que los estudiantes puedan responder correctamente cuando les preguntan cuestionamientos que no involucran la comprensión sino la memoria. Resúmenes, lectura y escritura excesiva y

resolución de cuestionarios que no conducen a más allá de –“¿Cuándo llegaron los Españoles a México?”-, - “¿Qué periodo abarca la etapa de la Colonia en México?”- en lugar de - “¿Qué hubiera pasado si en lugar de los Españoles, los Ingleses hubieran conquistado México?”-, -“¿Cómo sería el presente si las reformas Borbónicas no hubieran ocurrido y la igualdad en la Colonia hubiera incrementado?”- son algunas de las estrategias más recurrentes que no responden a la necesidad de los adolescentes.

Es correcto decir que el tratamiento de la Historia es exhaustivo debido a las numerosas fuentes que involucra, las cuales se deben interpretar para poder conocerla de una forma más acertada, aunque no definitiva, por lo que se considera que en ocasiones puede estar saturada de información y si el docente no busca una estrategia para hacerla más atractiva es evidente que el educando manifestará su sentir en un desinterés generalizado.

Así mismo, es necesario hacer énfasis en que los alumnos tienen esta conducta en la asignatura porque no le encuentran sentido, muchos de ellos no conocen cuál es la importancia de estudiar Historia, lo ven como algo muy lejano que no tiene relación con el presente y que no hay razón para estudiarlo puesto que ya pasó y no se puede cambiar, de esta manera consideran que no sirve abordarla porque no está de ninguna manera relacionada con la carrera que piensan estudiar en el futuro, sin tener en cuenta que la Historia está en todas partes y que su relevancia no es únicamente su contenido sino también los procesos mentales que se desarrollan al asumir una postura que parte de diferentes interpretaciones, a las relaciones pasado – presente – futuro, al ser conscientes de las continuidades y cambios, al reconocer cómo la sociedad se transforma pero parte de una serie de características que prevalecen o cambian en el tiempo, al poder ubicar temporal y espacialmente los acontecimientos, a reflexionar críticamente y tomar una postura sobre estos mismos, entre otros más.

Sobre el segundo objetivo, el de identificar las características de aprendizaje de los alumnos de secundaria, es posible remitirse a Freud y Piaget teóricos de quienes ya se habló anteriormente. Los alumnos de secundaria están completamente influenciados por sus propios compañeros, buscan llamar la atención, están en busca de su identidad y se guían a través de un modelo a seguir, el cual puede ser un mismo compañero, alguno de

sus padres, un profesor, o en general una persona adulta a los que admiren.

Los adolescentes buscan ser aceptados por los demás con lo cual tienden a reproducir el mismo tipo de conductas de las otras personas que están a su alrededor, les gusta mucho la interacción que pueden tener en el aula, ya que en este espacio es muy fácil hablar y platicar sobre sus intereses, sobre lo que les gusta, lo que les molesta, lo que hicieron en la semana, lo que comieron días anteriores y en general sobre ellos mismos. Su sexualidad aún está en desarrollo, se puede observar de una manera más evidente ya que constantemente están tocándose a manera de juego, los hombres se pegan en los genitales, y las mujeres en el busto.

Con ello se puede destacar esencialmente la importante actividad mental que ocurre durante esta etapa, los alumnos de secundaria están activos todo el tiempo y tienen la hormona de un lado a otro, muchos pensamientos pasan por su mente cada segundo, ocurrencias, deseos y opiniones, aunque se tenga la errónea idea de que porque no están prestando atención a la clase, no están haciendo nada, en realidad están haciendo de todo, están pensando por qué pasó la mosca, a dónde va la persona que vieron pasar en la ventana, a qué hora termina la clase y qué harán después de esta. Por supuesto esta actividad tiene que ser dirigida adecuadamente, los profesores deben idear estrategias donde además de llamar su atención, también los mantengan activos, que dirijan esa energía hacía su aprendizaje, que exploren, descubran y sobre todo hagan uso de su imaginación y creatividad que en esta edad es casi ilimitada.

Este tipo de pensamiento tiene su auge en esta fase puesto que, en ella, los adolescentes desarrollan su pensamiento hipotético y deductivo, son capaces de imaginar muchas posibilidades a partir de la realidad, juzgan todo lo que ven y se fijan en los detalles, si ven que al profesor le hace falta un botón en su camisa, comienzan a generar todo tipo de teorías de qué le pudo haber pasado a ese botón y dónde se pudo haber caído, así mismo, pueden deducir hechos futuros o hipotéticos a partir de los eventos pasados, les gusta mucho pensar de qué manera pudo haberse desarrollado un acontecimiento si alguno de los factores hubiera cambiado o hubiera sido diferente.

Los estudiantes son capaces de imaginar diferentes objetos con tan solo escuchar

sus descripciones, forman imágenes mentales fijas y piensan por medio del razonamiento científico en el que les es urgente comprobar la veracidad de las hipótesis que estudian con lo cual les gusta experimentar y realizar actividades prácticas en donde puedan expresar lo que sienten.

Por otro lado, su imaginación y creatividad también la apoyan en lo que ven, en lo que observan, les fascinan los medios multimedia en los que los colores y figuras roben su atención, les gusta también ver imágenes en movimiento y percibir cosas que nunca han visto, son curiosos y aprenden de una manera sistemática, con lo cual resulta importante llevar un orden secuencial en la comprensión de diferentes conceptos.

En cuanto al objetivo de identificar las características de los juegos de simulación, se encontró que son en esencia una estrategia de juego lúdico que se puede describir como un laboratorio social en donde se recrea o simula un sistema o modelo que se asemeja a la realidad debido a que parte principalmente de ella. Este es desarrollado en un ambiente meramente artificial y gestionado por el profesor, con la finalidad de acercar y adentrar a los estudiantes en estos espacios para profundizar los contenidos curriculares de una disciplina al encarnar, representar y reproducir, diferentes personajes, circunstancias, acontecimientos y problemáticas.

Se dice que es social porque a través de esta estrategia es posible que los alumnos interactúen entre sí respetando las leyes o normas impuesta para el correcto funcionamiento de la simulación. En la asignatura de Historia puede usarse para que el educando simule ser un personaje histórico diseñando su propia vestimenta y estudiando las características que representan a dicha personalidad para así hacerlo de la manera más creíble y apegada a la realidad, posible.

Por otra parte, se pueden representar también situaciones históricas siguiendo un guion, se pueden recrear lugares históricos elaborando una escenografía y también se pueden simular ciertas circunstancias de la vida, como, por ejemplo, una situación en la que se le tenga que enviar una carta a cierto personaje, una en donde se tenga que elaborar un guion de radio con capsulas informativas de procesos históricos para su posterior presentación, una en donde se simule un museo, entre otras.

Por último, para concluir adecuadamente este trabajo de investigación es necesario hablar sobre el último objetivo, que, en relación a todos los demás, coadyuban al cumplimiento del objetivo general.

Irrefutablemente Minecraft es uno de los videojuegos más populares del mundo, no por nada ocupa el 1er lugar en los videojuegos más vendidos de toda la historia con un aproximado de 238 millones de copias vendidas desde su lanzamiento en 2011 hasta la actualidad, su dinámica de juego única lo hizo encabezar esa lista superando a juegos como Grand Theft Auto V y Tetris.

Minecraft es un videojuego con posibilidades de creación infinitas donde es posible construir mega estructuras a un nivel de detalle impresionante, por ello, algunas personas diseñan dentro de este, la casa de sus sueños, su propia ciudad diseñada por ellos mismos e incluso su propio país. Es muy común que los jugadores trasladen al mundo virtual edificaciones reales, desde edificios muy famosos como el Empire State en Nueva York, hasta incluso sus propias viviendas y lugares extraídos de su vida cotidiana como parques, escuelas, plazas, centros comerciales, estadios de fútbol, hospitales, restaurantes, locales y muchas otras cosas más, replicando así aquello que más les gusta, dentro del juego.

*Ilustración 6 Empire State en Minecraft.*



*Fuente: Obtenida de (Minecraft Schmatics, 2022)*

Ya se mencionó una vez y se repite aquí nuevamente, todos los videojuegos son simulaciones porque surgen a partir de la realidad modificándola para propiciar entreteniendo, pero ¿Qué le da su personalidad a Minecraft? ¿Qué hace que Minecraft sea realmente Minecraft? La respuesta es sencilla, es la libertad que este juego les da a sus jugadores para crear cualquier cosa que tengan en la mente, sus sueños, sus recuerdos y sus ideales, misma característica que hace que entonces este juego, pueda usarse como recurso de los Juegos de Simulación, porque a través de este se pueden simular cualquier tipo de abstracción de la realidad, de una manera virtual e intencional que además puede ser gestionada abiertamente por profesores y también por alumnos, espacios en los cuales interactúan y se mueven libremente.

Su uso en la educación ha revolucionado las fronteras del mundo real, las limitantes de la realidad física no son un problema para los ambientes virtuales que pueden generarse dentro del juego, el cual permite virtualizar casi cualquier objeto. A

pesar de que el sistema del juego se basa en bloques de forma cúbica, con ayuda de la imaginación se pueden simular objetos esféricos como círculos y cilindros.

Después de todo lo anterior, es de suma importancia responder a la pregunta general de investigación: ¿De qué manera puede usarse Minecraft como recurso de los Juegos de Simulación para disminuir el desinterés de los alumnos de secundaria en la asignatura de Historia? Antes de ello, se tiene que hablar sobre las diferencias principales entre Minecraft en su versión estándar o normal y su versión enfocada a la educación. Por supuesto que para la enseñanza es mucho mejor usar la versión que está hecho para ello ya que permite una mayor gestión por parte del profesor en la que puede hacerse uso de herramientas y funciones que no están en la otra versión, como, por ejemplo, en Minecraft Education Edition existen dos tipos de cuentas o rangos que corresponden a permisos diferentes:

1. Constructor: Cualquiera que tenga este rango puede construir y destruir lo que quiera sin ningún impedimento, puede hacer uso de cualquier tipo de bloque incluyendo los que se añaden con esta versión, de los que se destacan:

- Borde. Es un bloque que al colocarse funciona como un muro impenetrable, el cual, delimita el área de juego, ningún jugador puede pasar por encima ni por debajo de esta barrera a cualquier altura, por lo que es útil si se necesita que los alumnos no puedan acceder a ciertas zonas.

- Permitir. Es un bloque que delimita el área en la que los jugadores o estudiantes pueden construir libremente.

- Rechazar. Es un bloque que hace lo contrario al bloque de Permitir, rechaza cualquier acción de construcción en el área delimitada por este.

- Pizarra. Es un bloque que funciona como los carteles del juego, los cuales permiten escribir en una tabla cualquier cosa que el teclado posibilite, pero con la diferencia de que este tiene la apariencia de un pizarrón de gis.

- Generar NPC. Este bloque genera de manera instantánea un avatar o

personaje que actúa de manera natural, es decir se mueve y hace sonidos, en el cual los constructores pueden dejar recados o instrucciones, así como diálogos de manera escrita. Estos personajes no pueden ser manejados por los jugadores de ningún tipo de rango.

- Cámara. Es un bloque que permite capturar fotos e imágenes para recabar evidencias.

- Portafolio. Es un bloque que se utiliza para ver las imágenes capturadas con la Cámara y que permite exportarlas a la computadora para verlas fuera del juego.

2. Alumno. Es el tipo de cuenta o rango que está limitado a seguir las normas establecidas por el Constructor a través de los de los permisos de construcción, destrucción y edición del entorno que se generaron con el uso de los bloques mencionados anteriormente.

Por otro lado, otra diferencia que existe es que es asequible predeterminedar nombres a cada cuenta con la finalidad de identificar a la persona que está jugando sin que esta tenga la posibilidad de cambiarlo, así si Juanito hace alguna travesura en el juego, se le puede reconocer por su nombre, el cual aparecerá arriba de su avatar.

En cuanto al coste y las limitantes técnicas, también hay variables entre estos dos, actualmente Minecraft Education Edition tiene un costo de suscripción de aproximadamente \$105 pesos mexicanos por alumno, por año, por lo que, si se quiere utilizar con 55 alumnos, se tendría que pagar una suscripción de \$5,775 pesos mexicanos anualmente, además de que su uso solo es posible en computadoras equipadas con Windows 10 o macOS. Mientras que, la versión estándar de Minecraft cuesta hoy en día cerca de \$140 pesos mexicanos en Android e IOS, obteniendo la licencia del juego por cuenta, pero de manera permanente en cualquier dispositivo móvil como celulares y Tablets. La versión que se quiera usar será decisión del profesor o del centro educativo de acuerdo a sus posibilidades y a sus objetivos.

En la educación pública de México es muy complicado que se gestione este tipo de gastos a manera institucional, por lo que el uso de Minecraft Education sería un poco complicado, sobre todo porque es a través de una suscripción que caduca cada año y que

los alumnos solamente pueden jugarlo mientras estén en la escuela o mientras esta se les permita, sin mencionar la deficiencia tecnológica y de computadoras actualizadas que se puede observar en las aulas de las escuelas debido a la falta de presupuesto.

Sin embargo, debido a que es un juego popular, es muy común que los adolescentes ya tengan descargada en sus celulares la versión estándar, además de que, en caso de necesitarlo, es más fácil que hagan este gasto ya que es una versión que se puede utilizar permanentemente y que también es asequible usar con fines de entreteniendo en horarios fuera de clase.

En la asignatura de Historia, en cualquiera de las dos versiones, es posible usarlo fundamentalmente de tres formas, la primera con énfasis en la exploración, la segunda con énfasis en la creación y la tercera con un énfasis mixto que permita fusionar los dos anteriores.

El primero, con énfasis en la exploración, supone la creación de un escenario histórico por parte del docente, con la finalidad de que los alumnos entren y recorran cada rincón del lugar, para hacerlo más interesante se añaden trampas, pasadizos secretos, acertijos para resolver y objetos con los que sea posible interactuar como libros, botones y palancas. Por ejemplo, si se le quiere hablar al estudiante sobre la cultura egipcia, el profesor recrea una tumba como la Pirámide escalonada de Djoser construida por el arquitecto real Imhotep, en el que se encontró el sarcófago del faraón Zoser de la III Dinastía del antiguo Egipto.

Si al profesor se le imposibilita construir este tipo de edificaciones que requieren de tiempo, también existe la opción de que lo busque ya hecho y diseñado en internet. En internet existen una gran variedad de páginas dedicadas a subir escenarios ya contruidos que cualquier usuario puede descargar e instalar de manera muy sencilla en el juego; tal vez no se encuentre específicamente la pirámide mencionada, pero si existen escenarios similares que solo requieren de adecuaciones. El uso de Minecraft no requiere de ninguna capacitación especial ya que es en su mayoría muy intuitivo y puede aprenderse de manera fácil con el simple hecho de entrar y probar sus funciones.

*Ilustración 7 Pirámide Construida en Minecraft.*



*Fuente: Obtenida de (Planet Minecraft, 2022)*

La construcción de pasadizos se realiza a través del uso del Redstone, el cual es un mecanismo que simula la electricidad, que, al encadenar diferentes bloques con este, se puede diseñar un sistema accionable de puertas y trampillas que se abren automáticamente al presionar un botón o una palanca. Existen libros en el juego en los que es posible escribir, así es asequible dejar un acertijo a los alumnos para que al solucionarlo descubran pistas sobre a donde ir, haciendo uso de su habilidad mental; con ello realizando una especie de recorrido por todo el lugar, también se ocupan estos para introducir información referente al tema, un libro por autor, para que el adolescente indague en dos o más fuentes diferentes que se complementen. De la misma forma se hace uso de los carteles, los cuales tienen la misma función, la de escribir o dejar mensajes y se colocan en las paredes o en el suelo, mismos que a manera de referencia visual, sirven como organizadores gráficos para presentar información o también líneas de tiempo para que se visualicen cronológicamente hechos.

El trabajo colaborativo se añade al superar estos acertijos en equipo interactuando con otros jugadores alumnos, y propiciando vivencias compartidas, el juego cuenta con un chat en línea, con el que es posible comunicarse durante la partida, así mismo existen aplicaciones externas que pueden descargarse gratuitamente para poder hablar por medio de voz en tiempo real y que pueden usarse junto con Minecraft como Discord, o la función de llamadas de Whatsapp, en caso de que cada estudiante se encuentre en un lugar diferente, lejano a los demás.

Sobre este mismo enfoque, también se pueden llevar a cabo dramatizaciones dentro del juego en el que los alumnos representan a un personaje histórico y recrean los acontecimientos situándose sobre el escenario elaborado por el docente, hay varios eventos para dramatizar, como la Época Prehistórica, la Edad de Piedra, Edad de los Metales, el Descubrimiento de América e incluso, pueden hacerse equipos, un equipo representa a los españoles llegando en botes a través del mar, mientras que otro equipo representa a los Tlaxcaltecas, también es posible simular batallas y guerras como la Primera y Segunda Guerra Mundial en la que un equipo encarna a los Países Aliados y el otro a las Potencias del Eje. A pesar de que en el juego no hay armas de fuego, existen arcos de batalla que pueden usarse con la misma finalidad, aunque no estén muy apegados a lo que realmente pasó, el maestro dinamiza la clase apeándolo a la realidad.

*Ilustración 8 Llegada en Bote, en Minecraft.*



*Fuente: Obtenida de (Minecrafteo, 2016)*

Para que estas actividades se lleven a cabo de la mejor manera posible, el maestro funge de narrador elaborando un guion y creando una historia, de acuerdo al programa de la asignatura, para que el educando lo actúe mientras él lo narra, así mismo, los pupilos pueden escribir sus propios diálogos, basados en lo que investiguen sobre el tema.

Otra forma de uso es que el docente diseñe un pueblo o lugar icónico de la Historia, en el que los alumnos puedan convivir cada que entren al juego, siguiendo y recreando la forma de vida que llevaba la población a la que están representando. Por supuesto para eso se necesita una contextualización por parte del maestro y que este mismo establezca roles para cada quien y normas y reglas que se deben seguir, los alumnos también investigan del tema. Por ejemplo, la Edad Media en España, los alumnos viven dentro del juego sin luz eléctrica ni las comodidades que existen hoy en día, ideándose las para cocinar sus alimentos, la Iglesia tiene el poder y el clero está privilegiado, los sectores más pobres viven en la miseria y se hacen expediciones de conquista y evangelización. Esta actividad finaliza con una descripción en el cuaderno en

la que el educando explique cómo fue vivir en esa época durante ese tiempo en comparación a la actualidad.

En el segundo de los casos, si se quiere usar con un enfoque de creación, se forman varios equipos, a cada uno se le encarga la construcción de un monumento o escenario histórico, para ello será necesario que indaguen información diversa en numerosas fuentes con la finalidad de profundizar en las características con las que debe cumplir su escenario pues para elaborarlo deben conocer su historia, su apariencia y los hechos que acontecieron ahí, un ejemplo podría ser la elaboración de la ciudad donde nacen los dioses, Tenochtitlan, Roma, Nueva Alejandría o en cuanto monumentos, el Ángel de la Independencia.

*Ilustración 9 Roma en Minecraft.*



*Fuente: Obtenida de (Planet Minecraft, 2022)*

La presentación de estos escenarios se realiza por medio de exposiciones dentro o fuera del juego en el que los estudiantes fungen de guía, mostrando a los demás lo que

realizaron, sus partes arquitectónicas y cómo lo hicieron, demostrando el manejo y profundización del contenido al explicar el acontecimiento.

Así mismo el educando puede llevar a cabo la elaboración de un Museo, en el que hagan el diseño de una edificación en donde simulen diversos objetos o pinturas históricas que posteriormente expliquen, a cada figura o pintura se le añade un cartel con el nombre de la obra, el año del que data y una breve descripción, además estos pueden ser organizados y clasificados de acuerdo a su lugar de origen y a su cronología con la finalidad de que los estudiantes se formen en la comprensión del espacio – tiempo.

En el último de los casos, el enfoque mixto, también puede efectuarse por medio de equipos, el salón se divide en dos, o más equipos pero que sea un número par, de manera que cada equipo elabora un escenario histórico, no es necesario que cada uno tenga un tema diferente, puede ser incluso el mismo tema, por ejemplo, la Revolución Mexicana, a cada uno se le encarga diseñar un escenario acerca de ese mismo tema, pero como cada uno indagó en diferentes fuentes, cada uno tendrá un producto diferente. Posteriormente, los equipos intercambian sus escenarios y los exploran. Al final, pueden escribir sus experiencias explorando los mapas creados por sus compañeros y pueden realizar comparaciones entre los que ellos hicieron y los que exploraron, respondiendo el por qué difirieron y en qué aspectos coincidieron ambos, comprendiendo la construcción de la Historia a partir de la interpretación de fuentes.

Otra forma en la que se puede usar Minecraft es la exposición de Biografías de personajes dentro del juego, los alumnos caracterizan a su avatar de algún personaje histórico, es posible descargar ropa en internet, hay páginas en las que suben diversos diseños de vestimenta, cada uno expone la biografía de su personaje como si fueran ellos mismos, en primera persona.

*Ilustración 10 Vestimenta de Porfirio Díaz en Minecraft.*



*Fuente: 1 Obtenida de (The Skindex, 2022)*

Finalmente, en cuanto a otras limitantes, en el caso de no contar con internet en el aula, existe una función en la que los jugadores se conectan simultáneamente sin necesariamente disponer de este recurso de red al activar la conexión Lan, lo que les permite entrar en un mismo servidor de manera local. En cuanto a la falta de dispositivos móviles que pudiese ocurrir en algunas escuelas, el docente descarga el juego y construye o descarga el escenario referente al tema en su computadora personal, para que, después en clase, con ayuda de un proyector, trasmita la imagen para que los estudiantes la vean, un alumno puede ir recorriendo el escenario mientras el docente explica, se puede intercambiar entre cada uno de ellos para que al final nadie se quede sin haberlo recorrido, una sugerencia extra sería seccionar al grupo para que en una clase lo explore cierta parte y en otra los demás.

Para terminar, cabe destacar que Minecraft es un videojuego muy dinámico e interactivo que ayuda a que el educando desarrolle su imaginación y su creatividad a

través de la creación o recreación de edificaciones o monumentos que requieren de la interacción, comunicación y trabajo en equipo de todos los miembros del grupo, con la cual es posible enseñar Historia de una forma mucho más atractiva saliéndose de lo tradicional, de lo aburrido y disminuyendo el desinterés que los alumnos presentan en esta asignatura, convirtiendo su tratamiento en algo más lúdico con más recursos prácticos y visuales en el que el educando puede además, generar dramatizaciones siendo posible también, que estos experimenten sus hipótesis en el juego.

En efecto, aún queda mucho más por descubrir sobre este recurso tan diverso que utilizado de la manera correcta puede traer muchos beneficios a la educación, pero por ahí se empieza, proporcionando más información a los docentes para que, posteriormente se divulgue y con eso se considere con más frecuencia su implementación, dicho esto, se espera que esta investigación haya ayudado de manera significativa al desarrollo de otras más en las que, tal vez, se implemente lo planteado aquí.

# ANEXOS

## Anexo 1. Formato de Diagnóstico

**ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO**  
**Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria**  
**DIAGNÓSTICO DEL ALUMNO**

Propósito: Conocer la forma de trabajo que se lleva a cabo en la asignatura de Historia.

**Nombre del Alumno:** \_\_\_\_\_  
**Instrucciones:** Lee atentamente los siguientes cuestionamientos y responde de acuerdo a lo que consideres necesario.

- 1.- Cuando no estás en clase ¿Destinas parte de tu tiempo para estudiar o repasar contenidos de la escuela?  
a) Si. b) No mucho. c) Nunca.
- 2.- Algunos profesores utilizan diversos recursos para que los alumnos aprendan con mayor facilidad ¿Con cuál de los siguientes recursos, empleados por tu profesor, consideras que se te ha sido más fácil adquirir conocimientos?  
a) Viendo videos e imágenes.  
b) Leyendo textos.  
c) Leyendo algún organizador gráfico u esquema. (Mapa mental, Mapa conceptual, cuadro sinóptico, etc.)  
d) Escuchando audios explicativos.
- 3.- ¿Te gusta trabajar en equipo?  
a) Si. b) A veces. c) No.
- 4.- ¿Cómo consideras que es la relación que tienes con tus compañeros?  
a) Buena  
b) Regular  
c) Mala
- 5.- ¿De qué manera ha influido la pandemia en tu vida escolar?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 6.- ¿Qué tan frecuentes son tus participaciones durante la clase?  
a) Muy frecuentes  
b) Frecuentes  
c) A veces  
d) Nunca  
e) Cuando el profesor me pregunta directamente.

7.- ¿Te gusta la Historia?

- a) Sí, es muy interesante conocer sobre nuestro pasado.
- b) No, me aburre y no le entiendo.

8.- ¿Consideras que es importante estudiar la Historia? ¿Por qué?

---

---

---

---

9.- ¿Cómo ha sido tu experiencia en cuanto a la clase de Historia durante toda tu formación (Primaria y Secundaria)?

- a) Clases muy repetitivas basadas en memorizar fechas, hacer resúmenes aprendiéndose personajes.
- b) Clases innovadoras en las que se implementan diversos recursos como imágenes y videos que captan mi atención.

10.- ¿Qué le sugerirías a tu profesor de historia para que la clase sea más interesante?

---

---

---

---

11.- ¿Cuál de los siguientes medios sueles utilizar para mantenerte informado?

- a) Radio
- b) Periódicos o revistas
- c) Internet
- d) Televisión

12.- ¿Realizas alguna actividad después de clases?

- a) Trabajo.
- b) Hago ejercicio.
- c) Realizo labores domésticas (cocinar, trapear, barrer, etc.).
- d) Cuido a mis hermanos o me hago cargo de algún otro familiar.
- e) Ninguna.

## Anexo 2. Formato de Test de Canales de Aprendizaje.

### Test para determinar el Canal de Aprendizaje de preferencia

Lynn O'Brien (1990)

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_

Grado y Grupo: \_\_\_\_\_

Lea cuidadosamente cada oración y piense de qué manera se aplica a usted. En cada línea escriba el número que mejor describe su reacción a cada oración.

Casi siempre: 5 Frecuentemente: 4 A veces: 3 Rara vez: 2 Casi nunca: 1

1. Puedo recordar algo mejor si lo escribo
2. Al leer, oigo las palabras en mi cabeza o leo en voz alta.
3. Necesito hablar las cosas para entenderlas mejor.
4. No me gusta leer o escuchar instrucciones, prefiero simplemente comenzar a hacer las cosas.
5. Puedo visualizar imágenes en mi cabeza.
6. Puedo estudiar mejor si escucho música.
7. Necesito recreos frecuentes cuando estudio.
8. Pienso mejor cuando tengo la libertad de moverme, estar sentado detrás de un escritorio no es para mí.
9. Tomo muchas notas de lo que leo y escucho.
10. Me ayuda MIRAR a la persona que está hablando. Me mantiene enfocado.
11. se me hace difícil entender lo que una persona está diciendo si hay ruidos alrededor.
12. Prefiero que alguien me diga cómo tengo que hacer las cosas que leer las instrucciones.
13. Prefiero escuchar una conferencia o una grabación a leer un libro.
14. Cuando no puedo pensar en una palabra específica, uso mis manos y llamo al objeto "coso".
15. Puedo seguir fácilmente a una persona que está hablando aunque mi cabeza esté hacia abajo o me encuentre mirando por una ventana.
16. Es más fácil para mí hacer un trabajo en un lugar tranquilo.
17. Me resulta fácil entender mapas, tablas y gráficos.
18. Cuando comienzo un artículo o un libro, prefiero espigar la última página.
19. Recuerdo mejor lo que la gente dice que su aspecto.
20. Recuerdo mejor si estudio en voz alta con alguien.
21. Tomo notas, pero nunca vuelvo a releerlas.
22. Cuando estoy concentrado leyendo o escribiendo, la radio me molesta.
23. Me resulta difícil crear imágenes en mi cabeza.
24. Me resulta útil decir en voz alta las tareas que tengo para hacer.
25. Mi cuaderno y mi escritorio pueden verse un desastre, pero sé exactamente dónde está cada cosa.
26. Cuando estoy en un examen, puedo "ver" la página en el libro de textos y la respuesta.
27. No puedo recordar una broma lo suficiente para contarla luego.

28. Al aprender algo nuevo, prefiero escuchar la información, luego leer y luego hacerlo.

29. Me gusta completar una tarea antes de comenzar otra.

30. Uso mis dedos para contar y muevo los labios cuando leo.

31. No me gusta re-leer mi trabajo.

32. Cuando estoy tratando de recordar algo nuevo, por ejemplo, un número de teléfono, me ayuda formarme una imagen mental para lograrlo.

33. Para obtener una nota extra, prefiero grabar un informe a escribirlo.

34. Fantaséo en clase

35. Para obtener una calificación extra, prefiero crear un proyecto a escribir un informe.

36. Cuando tengo una gran idea, debo escribirla inmediatamente, o la olvido con facilidad.

#### Resultado del Test del Canal de Aprendizaje de preferencia

Cuidadosamente transfiera los resultados en cada línea

1. _____	2. _____	4. _____
5. _____	3. _____	6. _____
9. _____	12. _____	7. _____
10. _____	13. _____	8. _____
11. _____	15. _____	14. _____
16. _____	19. _____	18. _____
17. _____	20. _____	21. _____
22. _____	23. _____	25. _____
26. _____	24. _____	30. _____
27. _____	28. _____	31. _____
32. _____	29. _____	34. _____
36. _____	33. _____	35. _____
Total Visual: _____	Total Auditivo: _____	Total Kinestésico: _____

O'Brien, L. (21 de diciembre de 2016). Instituto Americano de Formación e Investigación. Recuperado el 19 de Octubre de 2021, de Instituto Americano de Formación e Investigación: <https://www.pmliafi.com.ar/test-de-estilos-de-aprendizaje-test/>

### Anexo 3. Formato de Cuestionario

1. ¿Cuáles crees tú que son los motivos principales por los cuales se considera que la asignatura de Historia es aburrida? ¿Tiene algo que ver con el profesor que lo enseña? ¿Por qué? Enlista tus respuestas en al menos 3 renglones.

---

---

---

2. ¿Cuáles son las actividades más aburridas que se suelen utilizar para enseñar Historia?

---

---

---

3. ¿Qué tipo de actividades consideras que pueden hacer que la clase de Historia sea mucho más interesante y menos repetitiva?

---

---

---

4. ¿Estás familiarizado con los videojuegos? ¿Te llaman la atención? ¿Crees que es divertido jugar? Explica tus respuesta.

---

---

---

5. ¿Qué tipo de videojuegos son los que más sueles o solías jugar (Aventura, disparos, ciencia ficción, época medieval, etc.)? si es posible menciona los nombres de los videojuegos que más has disfrutado.

---

---

---

6. ¿En qué tipo de dispositivo sueles o solías jugar (celular, tablet, computadora, consola: Xbox, Playstation, Nintendo)? Explica el porqué de tu respuesta, ejemplo "Celular, porque no tengo consola y es más práctico y fácil".

7. ¿Minecraft es un videojuego que te llama la atención? ¿Por qué?

---

---

---

8. ¿Qué tipo de construcciones has realizado o crees que se pueden realizar en Minecraft?

---

---

9. En Minecraft ¿Qué prefieres, explorar algo ya construido y descubrir nuevas cosas como pasadizos y cuartos secretos o construirlo por tu propia cuenta? Explica tu respuesta.

---

---

---

---

10. ¿Consideras que es posible utilizar Minecraft en la asignatura de la Historia? ¿De qué forma?

---

---

---

---

11. ¿Qué tipo de escenarios, acontecimientos o épocas históricas podrían simularse con ayuda de Minecraft?

---

---

---

12. ¿El uso de Minecraft en la asignatura de Historia la haría menos aburrida? ¿Por qué? Explica tu respuesta en al menos 2 renglones.

---

---

## Anexo 4. Ejemplo de Diagnósticos Resueltos

### ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

#### Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria DIAGNÓSTICO DEL ALUMNO

Propósito: Conocer la forma de trabajo que se lleva a cabo en la asignatura de Historia.

Nombre del Alumno: Javier Beltrán Bucardo

Instrucciones: Lee atentamente los siguientes cuestionamientos y responde de acuerdo a lo que consideres necesario.

- 1.- Cuando no estás en clase ¿Destinas parte de tu tiempo para estudiar o repasar contenidos de la escuela?  
a) Si. b) No mucho. c) Nunca.
- 2.- Algunos profesores utilizan diversos recursos para que los alumnos aprendan con mayor facilidad ¿Con cuál de los siguientes recursos, empleados por tu profesor, consideras que se te ha sido más fácil adquirir conocimientos?  
a) Viendo videos e imágenes.  
b) Leyendo textos.  
c) Leyendo algún organizador gráfico u esquema. (Mapa mental, Mapa conceptual, cuadro sinóptico, etc.)  
d) Escuchando audios explicativos.
- 3.- ¿Te gusta trabajar en equipo?  
a) Si. b) A veces. c) No.
- 4.- ¿Cómo consideras que es la relación que tienes con tus compañeros?  
a) Buena  
b) Regular  
c) Mala
- 5.- ¿De qué manera ha influido la pandemia en tu vida escolar?  
Se aprendido a socializar menos y perdi muchos amigos gracias a la pandemia
- 6.- ¿Qué tan frecuentes son tus participaciones durante la clase?  
a) Muy frecuentes  
b) Frecuentes  
c) A veces  
d) Nunca  
e) Cuando el profesor me pregunta directamente.

7.- ¿Te gusta la Historia?

- a) Sí, es muy interesante conocer sobre nuestro pasado.
- b) No, me aburre y no le entiendo.

8.- ¿Consideras que es importante estudiar la Historia? ¿Por qué?

Yo considero que no porque no muchas de las carreras que son me gustan no se enfocan en la historia pero si es de gran ayuda.

9.- ¿Cómo ha sido tu experiencia en cuanto a la clase de Historia durante toda tu formación (Primaria y Secundaria)?

- a) Clases muy repetitivas basadas en memorizar fechas, hacer resúmenes aprenderse personajes.
- b) Clases innovadoras en las que se implementan diversos recursos como imágenes y videos que captan mi atención.

10.- ¿Qué le sugerirías a tu profesor de historia para que la clase sea más interesante?

Que deje de trabajar con copias y ponga otro metodo de aprendizaje.

11.- ¿Cuál de los siguientes medios sueles utilizar para mantenerte informado?

- a) Radio
- b) Periódicos o revistas
- c) Internet
- d) Televisión

12.- ¿Realizas alguna actividad después de clases?

- a) Trabajo.
- b) Hago ejercicio.
- c) Realizo labores domésticas (cocinar, trapear, barrer, etc.).
- d) Cuido a mis hermanos o me hago cargo de algún otro familiar.
- e) Ninguna.

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria  
DIAGNÓSTICO DEL ALUMNO

Propósito: Conocer la forma de trabajo que se lleva a cabo en la asignatura de Historia.

Nombre del Alumno: Cruz Bernal Herrera

Instrucciones: Lee atentamente los siguientes cuestionamientos y responde de acuerdo a lo que consideres necesario.

- 1.- Cuando no estás en clase ¿Destinas parte de tu tiempo para estudiar o repasar contenidos de la escuela?  
a) Si.  No mucho. c) Nunca.
- 2.- Algunos profesores utilizan diversos recursos para que los alumnos aprendan con mayor facilidad ¿Con cuál de los siguientes recursos, empleados por tu profesor, consideras que se te ha sido más fácil adquirir conocimientos?  
a) Viendo vídeos e imágenes.  
b)  Leyendo textos.  
c) Leyendo algún organizador gráfico u esquema. (Mapa mental, Mapa conceptual, cuadro sinóptico, etc.)  
d) Escuchando audios explicativos.
- 3.- ¿Te gusta trabajar en equipo?  
a) Si.  A veces. c) No.
- 4.- ¿Cómo consideras que es la relación que tienes con tus compañeros?  
 Buena  
b) Regular  
c) Mala
- 5.- ¿De qué manera ha influido la pandemia en tu vida escolar?  
A la vez mal por que en el tiempo de las clases en línea, hay calificaciones  
y no me había ayudado mucho y no me gustaba.
- 6.- ¿Qué tan frecuentes son tus participaciones durante la clase?  
a) Muy frecuentes  
b) Frecuentes  
c)  A veces  
d) Nunca  
e) Cuando el profesor me pregunta directamente.

7.- ¿Te gusta la Historia?

- a) Sí, es muy interesante conocer sobre nuestro pasado.
- b) No, me aburre y no le entiendo.

8.- ¿Consideras que es importante estudiar la Historia? ¿Por qué?

Si por que nos ayuda a entender como eran las cosas antes y asi nos podemos informar mas y nos pod llegar ayudar la historia en nuestro vida

9.- ¿Cómo ha sido tu experiencia en cuanto a la clase de Historia durante toda tu formación (Primaria y Secundaria)?

- a) Clases muy repetitivas basadas en memorizar fechas, hacer resúmenes aprenderse personajes.
- b) Clases innovadoras en las que se implementan diversos recursos como imágenes y videos que captan mi atención.

10.- ¿Qué le sugerirías a tu profesor de historia para que la clase sea más interesante?

Que cambie un poco sus actividades y que haga mas trabajos interactivos y exponer a no que trabajos creativos.

11.- ¿Cuál de los siguientes medios sueles utilizar para mantenerte informado?

- a) Radio
- b) Periódicos o revistas
- c) Internet
- d) Televisión

12.- ¿Realizas alguna actividad después de clases?

- a) Trabajo.
- b) Hago ejercicio.
- c) Realizo labores domésticas (cocinar, trapear, barrer, etc.).
- d) Cuido a mis hermanos o me hago cargo de algún otro familiar.
- e) Ninguna.

## Anexo 5. Ejemplo de Test de Canales de Aprendizaje Resueltos

### Test para determinar el Canal de Aprendizaje de preferencia

Lynn O'Brien (1990)

Lea cuidadosamente cada oración y piense de qué manera se aplica a usted. En cada línea escriba el número que mejor describe su reacción a cada oración. Casi siempre: 5 Frecuentemente: 4 A veces: 3 Rara vez: 2 Casi nunca: 1

1. Puedo recordar algo mejor si lo escribo
2. Al leer, oigo las palabras en mi cabeza o leo en voz alta.
3. Necesito hablar las cosas para entenderlas mejor.
4. No me gusta leer o escuchar instrucciones, prefiero simplemente comenzar a hacer las cosas.
5. Puedo visualizar imágenes en mi cabeza.
6. Puedo estudiar mejor si escucho música.
7. Necesito recreos frecuentes cuando estudio.
8. Pienso mejor cuando tengo la libertad de moverme, estar sentado detrás de un escritorio no es para mí.
9. Tomo muchas notas de lo que leo y escucho.
10. Me ayuda MIRAR a la persona que está hablando. Me mantiene enfocado.
11. Se me hace difícil entender lo que una persona está diciendo si hay ruidos alrededor.
12. Prefiero que alguien me diga cómo tengo que hacer las cosas que leer las instrucciones.
13. Prefiero escuchar una conferencia o una grabación a leer un libro.
14. Cuando no puedo pensar en una palabra específica, uso mis manos y llamo al objeto "coso".
15. Puedo seguir fácilmente a una persona que está hablando aunque mi cabeza esté hacia abajo o me encuentre mirando por una ventana.
16. Es más fácil para mí hacer un trabajo en un lugar tranquilo.
17. Me resulta fácil entender mapas, tablas y gráficos.
18. Cuando comienzo un artículo o un libro, prefiero espiar la última página.
19. Recuerdo mejor lo que la gente dice que su aspecto.
20. Recuerdo mejor si estudio en voz alta con alguien.
21. Tomo notas, pero nunca vuelvo a releerlas.
22. Cuando estoy concentrado leyendo o escribiendo, la radio me molesta.
23. Me resulta difícil crear imágenes en mi cabeza.
24. Me resulta útil decir en voz alta las tareas que tengo para hacer.
25. Mi cuaderno y mi escritorio pueden verse un desastre, pero sé exactamente dónde está cada cosa.
26. Cuando estoy en un examen, puedo "ver" la página en el libro de textos y la respuesta.
27. No puedo recordar una broma lo suficiente para contarla luego.

Nombre del alumno: Maldonado Aguirre Geraldine

Grado y Grupo: 3ºA

28. Al aprender algo nuevo, prefiero escuchar la información, luego leer y luego hacerla.
29. Me gusta completar una tarea antes de comenzar otra.
30. Uso mis dedos para contar y nuevo los labios cuando leo.
31. No me gusta releer mi trabajo.
32. Cuando estoy tratando de recordar algo nuevo, por ejemplo, un número de teléfono, me ayuda formarme una imagen mental para lograrlo.
33. Para obtener una nota extra, prefiero grabar un informe a escribirlo.
34. Faltaseco en clase
35. Para obtener una calificación extra, prefiero crear un proyecto a escribir un informe.
36. Cuando tengo una gran idea, debo escribirla inmediatamente, o la olvido con facilidad.

### Resultado del Test del Canal de Aprendizaje de preferencia

Cuidadosamente transfiera los resultados en cada línea

- |     |   |     |   |     |   |
|-----|---|-----|---|-----|---|
| 1.  | 3 | 2.  | 4 | 4.  | 2 |
| 5.  | 4 | 3.  | 4 | 6.  | 4 |
| 9.  | 2 | 12. | 2 | 7.  | 2 |
| 10. | 3 | 13. | 1 | 8.  | 4 |
| 11. | 1 | 14. | 3 | 14. | 3 |
| 16. | 5 | 19. | 3 | 18. | 1 |
| 17. | 3 | 20. | 2 | 21. | 5 |
| 22. | 4 | 23. | 4 | 25. | 3 |
| 26. | 2 | 24. | 3 | 30. | 4 |
| 27. | 3 | 28. | 3 | 31. | 2 |
| 32. | 3 | 29. | 2 | 34. | 4 |
| 36. | 3 | 33. | 2 | 35. | 3 |

Total Visual: 38 Total Auditivo: 35 Total Kinestésico: 38

O'Brien, L. (21 de diciembre de 2016). Instituto Americano de Formación e Investigación. Recuperado el 19 de Octubre de 2021, de Instituto Americano de Formación e Investigación: <https://www.pmliafi.com.ar/test-de-estilos-de-aprendizaje-test>

## Test para determinar el Canal de Aprendizaje de preferencia

Lynn O'Brien (1990)

Nombre del alumno: Paola Cruz Orate

Grado y Grupo: 3° A

Lee cuidadosamente cada oración y piense de qué manera se aplica a usted. En cada línea escriba el número que mejor describe su reacción a cada oración.  
Casi siempre: 5 Frecuentemente: 4 A veces: 3 Rara vez: 2 Casi nunca: 1

1. Puedo recordar algo mejor si lo escribo
2. Al leer, oigo las palabras en mi cabeza o leo en voz alta.
3. Necesito hablar las cosas para entenderlas mejor.
4. No me gusta leer o escuchar instrucciones, prefiero simplemente comenzar a hacer las cosas.
5. Puedo visualizar imágenes en mi cabeza.
6. Puedo estudiar mejor si escucho música.
7. Necesito recreos frecuentes cuando estudio.
8. Pienso mejor cuando tengo la libertad de moverme, estar sentado detrás de un escritorio no es para mí.
9. Tomo muchas notas de lo que leo y escucho.
10. Me ayuda MIRAR a la persona que está hablando. Me mantiene enfocado.
11. Se me hace difícil entender lo que una persona está diciendo si hay ruidos alrededor.
12. Prefiero que alguien me diga cómo tengo que hacer las cosas que leer las instrucciones.
13. Prefiero escuchar una conferencia o una grabación a leer un libro.
14. Cuando no puedo pensar en una palabra específica, uso mis manos y llamo al objeto "coso".
15. Puedo seguir fácilmente a una persona que está hablando aunque mi cabeza esté hacia abajo o me encuentre mirando por una ventana.
16. Es más fácil para mí hacer un trabajo en un lugar tranquilo.
17. Me resulta fácil entender mapas, tablas y gráficos.
18. Cuando comienzo un artículo o un libro, prefiero espiar la última página.
19. Recuerdo mejor lo que la gente dice que su aspecto.
20. Recuerdo mejor si estudio en voz alta con alguien.
21. Tomo notas, pero nunca vuelvo a releerlas.
22. Cuando estoy concentrado leyendo o escribiendo, la radio me molesta.
23. Me resulta difícil crear imágenes en mi cabeza.
24. Me resulta útil decir en voz alta las tareas que tengo para hacer.
25. Mi cuaderno y mi escritorio pueden verse un desastre, pero sé exactamente dónde está cada cosa.
26. Cuando estoy en un examen, puedo "ver" la página en el libro de textos y la respucita.
27. No puedo recordar una broma lo suficiente para contarla luego.

28. Al aprender algo nuevo, prefiero escuchar la información, luego leer y luego hacerlo.
29. Me gusta completar una tarea antes de comenzar otra.
30. Uso mis dedos para contar y muevo los labios cuando leo.
31. No me gusta releer mi trabajo.
32. Cuando estoy tratando de recordar algo nuevo, por ejemplo, un número de teléfono, me ayuda formarme una imagen mental para lograrlo.
33. Para obtener una nota extra, prefiero grabar un informe a escribirlo.
34. Fajitasco en clase
35. Para obtener una calificación extra, prefiero crear un proyecto a escribir un informe.
36. Cuando tengo una gran idea, debo escribirla inmediatamente, o la olvido con facilidad.

### Resultado del Test del Canal de Aprendizaje de preferencia

Cuidadosamente transfiera los resultados en cada línea

1. 3	2. 4	4. 3
5. 4	3. 3	6. 3
9. 1	12. 3	7. 5
10. 2	13. 3	8. 5
11. 3	15. 4	14. 2
16. 3	19. 2	18. 3
17. 1	20. 3	21. 3
22. 2	23. 2	25. 5
26. 1	24. 2	30. 4
27. 2	28. 3	31. 5
32. 4	29. 2	34. 3
36. 3	33. 4	35. 5

Total Visual: 29 Total Kinestésico: 48

O'Brien, L. (21 de diciembre de 2016). Instituto Americano de Formación e Investigación. Recuperado el 19 de Octubre de 2021, de Instituto Americano de Formación e Investigación: <https://www.pmliafi.com.ar/test-de-estilos-de-aprendizaje-test>

## Anexo 6. Ejemplo de Cuestionarios Resueltos

Alfonso Reyes, Marco Isaac No de lista. 28

1. ¿Cuáles crees tú que son los motivos principales por los cuales se considera que la asignatura de Historia es aburrida? ¿Tiene algo que ver con el profesor que lo enseña? ¿Por qué? Enlista tus respuestas en al menos 3 renglones.

Yo opino que con base a mi experiencia la clase de Historia puede ser divertida y emocionante. Los profesores son los que nos hacen amar o odiar la historia dependiendo de su clase

2. ¿Cuáles son las actividades más aburridas que se suelen utilizar para enseñar Historia?

En lo personal opino que el dictado es lo más aburrido y monótono

3. ¿Qué tipo de actividades consideras que pueden hacer que la clase de Historia sea mucho más interesante y menos repetitiva?

Actividades como el teatro y la narración de los hechos hacen mejor la clase

4. ¿Estás familiarizado con los videojuegos? ¿Te llaman la atención? ¿Crees que es divertido jugar? Explica tus respuesta.

Si estoy familiarizado con los juegos de video, me llaman la atención por que son entretenidos y es muy divertido jugar

5. ¿Qué tipo de videojuegos son los que más sueles o solías jugar (Aventura, disparos, ciencia ficción, época medieval, etc.)? si es posible menciona los nombres de los videojuegos que más has disfrutado.

Saga de Good of War, Gears of War, Crash, Mario Bros  
Ege of Impares, Minecraft, GTA, Gran Turismo  
Dragon Ball, Caballeros del Sodiaco, Call of Duty

6. ¿En qué tipo de dispositivo sueles o solías jugar (celular, tablet, computadora, consola: Xbox, Playstation, Nintendo)? Explica el porqué de tu respuesta, ejemplo "Celular, porque no tengo consola y es más práctico y fácil".

Playstation y Xbox porque tenía las consolas

7. ¿Minecraft es un videojuego que te llama la atención? ¿Por qué?

Si, es uno de mis juegos favoritos, porque es un juego de aventura y no hay límites, solo te imaginas

8. ¿Qué tipo de construcciones has realizado o crees que se pueden realizar en Minecraft?

Alarrevillas del mundo antiguo y lo moderno

9. En Minecraft ¿Qué prefieres, explorar algo ya construido y descubrir nuevas cosas como pasadizos y cuartos secretos o construirlo por tu propia cuenta? Explica tu respuesta.

Prefero hacer mis propias construcciones basandome en obras de arquitectos populares

10. ¿Consideras que es posible utilizar Minecraft en la asignatura de la Historia? ¿De qué forma?

Si, generando escenarios históricos

11. ¿Qué tipo de escenarios, acontecimientos o épocas históricas podrían simularse con ayuda de Minecraft?

Algunas ciudades como Tenochtitlan, Teotihuacan, Alejandria, Roma etc

12. ¿El uso de Minecraft en la asignatura de Historia la haría menos aburrida? ¿Por qué? Explica tu respuesta en al menos 2 renglones.

Lo haria mas entretenida puesto que fomentaria la creatividad e interes por la asignatura y posible mente el trabajo en equipo

## Duran Brenda Enrique

1. ¿Cuáles crees tú que son los motivos principales por los cuales se considera que la asignatura de Historia es aburrida? ¿Tiene algo que ver con el profesor que lo enseña? ¿Por qué? Enlista tus respuestas en al menos 3 renglones.

No es aburrida, sino que a veces son confusas las fechas y es mucho texto, siento que también es dependiendo del profesor porque hay unos que si le meten actitud de la buena

2. ¿Cuáles son las actividades más aburridas que se suelen utilizar para enseñar Historia?

los mapas conceptuales

los resúmenes

Copiar esquemas

3. ¿Qué tipo de actividades consideras que pueden hacer que la clase de Historia sea mucho más interesante y menos repetitiva?

Games de letras

Cruzigramas

4. ¿Estás familiarizado con los videojuegos? ¿Te llaman la atención? ¿Crees que es divertido jugar? Explica tus respuesta.

Si, me gustan mucho los videojuegos porque me desestresan y me divierten

5. ¿Qué tipo de videojuegos son los que más sueles o solías jugar (Aventura, disparos, ciencia ficción, época medieval, etc.)? si es posible menciona los nombres de los videojuegos que más has disfrutado.

Juego mucho mobile legends que es de ciencia ficción, shadow war que es de época medieval, minecraft que es de aventura

6. ¿En qué tipo de dispositivo sueles o solías jugar (celular, tablet, computadora, consola: Xbox, Playstation, Nintendo)? Explica el porqué de tu respuesta, ejemplo "Celular, porque no tengo consola y es más práctico y fácil".

Celular, xbox y computadora

7. ¿Minecraft es un videojuego que te llama la atención? ¿Por qué?

Si, es un juego que explota tu imaginación y puede hacer lo que sea

8. ¿Qué tipo de construcciones has realizado o crees que se pueden realizar en Minecraft?

He tratado de hacer el coliseo romano y la torre de pizza

9. En Minecraft ¿Qué prefieres, explorar algo ya construido y descubrir nuevas cosas como pasadizos y cuartos secretos o construirlo por tu propia cuenta? Explica tu respuesta.

Me gusta hacer de todo, desde construir hasta explorar todo y me gusta explorar hasta donde sea

10. ¿Consideras que es posible utilizar Minecraft en la asignatura de la Historia? ¿De qué forma?

Si, desde cuando se descubria el hierro, cobre y como fue la conquista

11. ¿Qué tipo de escenarios, acontecimientos o épocas históricas podrían simularse con ayuda de Minecraft?

De todo un poco y solo llevaria tiempo hacerlo pero de que se puede, se puede

12. ¿El uso de Minecraft en la asignatura de Historia la haría menos aburrida? ¿Por qué? Explica tu respuesta en al menos 2 renglones.

Si, porque así entenderíamos mejor y sería menos aburrida porque es algo que nos gusta hacer

## Trabajos citados

- Aizpuru, P. G. (2007). *LA EDUCACIÓN COLONIAL. Una mirada reflexiva*. México: El Colegio de México.
- Albert, J. S. (2016). *El estudio de los estilos de aprendizaje desde una perspectiva Vigostkiana: Una aproximación conceptual*. La Habana: Revista Iberoamericana de Educación.
- Alburqueque, C. M. (2020). *LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Guayaquil: Universidad Internacional del Ecuador.
- Alonso, J. d. (2015). *Historia del Origen del Ajedrez*. Madrid: IES Ignacio Ellacuría.
- Álvan, G. P. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *recimundo*, 983 - 1000.
- Anganuzzi, D. A. (2009). *Cybertesis UACH*. Obtenido de Intéres y desintéres de las alumnas de la Escuela Municipal Francia de Valdivia por la clase de Edcuación Física:  
<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2009/ffb736i/doc/ffb736i.pdf>
- Aparicio, P. H. (2013). Eusebio Obispo de Cesarea. Vida de Constantino. Historia Cristiana y la Creación del Emperador Cristiano. *Pensar Historia*. Obtenido de Eusebio Obispo de Cesarea, Vida de Constantino. Historiografía Cristiana y la creación del Emperador Cristiano.
- Aranda, V. T. (2008). *ACTA*. Obtenido de Historia y Evolución de Internet:  
[https://www.acta.es/medios/articulos/comunicacion\\_e\\_informacion/033021.pdf](https://www.acta.es/medios/articulos/comunicacion_e_informacion/033021.pdf)
- Arocho, W. R. (1999). *El Legado de Vygotski y de Piaget a la Educación*. Bogotá: Fundación Universitaria Konrad Lorenz.
- Bernard, D. (2018). La adolescencia con Freud y Flaubert. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 187 - 192.
- Berrosaco, J. V. (2010). *Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa*. Extremadura: Universidad de Extremadura.
- Berumen, F. L. (2021). *Deserción Escolar en la Educación Superior en México: Revisión de Literatura*. Guadalajara: Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo.
- Blas, J. I. (2015). *Juegos de simulación en el aula: Una práctica educativa que fomenta el pensamiento histórico*. Madrid: Publicaciones y Divulgación Científica de la Universidad de Malaga.
- Blas, J. I. (2015). *Los Juegos de Simulación en el Aula: Una Práctica Educativa que fomenta el Pensamiento Histórico*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Bono, A. y. (2009). *Los profesores promoviendo el interés por aprender en los estudiantes. Un estudio en el primer año de la universidad*. Buenos Aires: Facultad de Psicología.
- Bosco, C. (2017). *Breve Historia Universal del Teatro*. Bogotá: Universidad del Rosario.

- Bramejo, J. (2019). Minecraft, un videojuego educativo utilizado a la educación primaria. *Revista Espacios*.
- Bravo, D. (Abril de 2022). *Programa Universitario de Estudios sobre Asia y África*. Obtenido de ¿Cómo se creó el Universo? Dos mitos asiáticos: <http://pueaa.unam.mx/en/blog/como-se-creo-el-universo-dos-mitos-asiaticos>
- Burgos, J. O. (2007). *Heródoto: ¿un clásico de la Historia en Occidente? Reflexiones en torno a la historiografía del Pensamiento*. Ciudad Juárez: Instituto de Ciencias Sociales y Administración.
- Cairampopa, M. R. (2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada e incoherente nomenclatura y clasificación. *REDVET. Revista Electrónica Veterinaria*, 1 - 14.
- Campillo, A. (2016). TRES CONCEPTOS DE HISTORIA. *Pensamiento*, 37 - 59.
- Cao, X. (2019). *Repositorio de Ika Universidad Inca Garcilaso de la Vega*. Obtenido de Aportes de la Cultura China a la Educación en Perú: [http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/5161/TESIS\\_CA0.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/5161/TESIS_CA0.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carrasco, C. J. (2014). Pensamiento histórico y contenidos disciplinares en los libros de texto. Un análisis exploratorio de la Edad Moderna en 2º de la ESO. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, N° 29 - 1.
- Carrillo, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. *ALTERIDAD. Revista Educación*, 20 - 32.
- Carrillo, R. P. (2019). *Minecraft como entorno para la escritura académica en la educación superior. Implicaciones para la afinidad y la adaptabilidad estudiantil*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Castro, S. (2008). *Juegos, Simulaciones y Simulación - Juego y los entornos multimediales en educación ¿mito o potencialidad?* Caracas: Instituto Pedagógico de Caracas.
- Cazares Aponte, L. (2007). *Planeación y Evaluación basadas en Competencias*. México : Trillas.
- Chía, F. R. (2017). Orígenes y destinos del superyó en la obra de Freud: la primera tópica. *PSICOESPACIOS*.
- Clínica Universidad de Navarra. (2022). *Clínica Universidad de Navarra*. Obtenido de Los videojuegos y los niños: <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos#:~:text=E1%20uso%20excesivo%20de%20los,aparici%C3%B3n%20de%20sobre%20eso%20y%20obesidad>.
- Coelho, F. (Abril de 2022). *Diccionario de Dudas*. Obtenido de Etimología de Historia: <https://www.diccionariodedudas.com/etimologia-de-historia/>
- Colmenares, A. M. (2008). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio - educativas. *Laurus*, 96 - 114.

- Comenio, J. A. (1998). *Didáctica Magna*. México: Editorial Porrúa.
- Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación. (2020). *Repensar la evaluación para la mejora educativa. Resultados de México en Pisa 2018*. México: Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación.
- Crano, W. D. (1994). INTERES PERSONAL, ACTITUDES SIMBOLICAS Y CONSISTENCIA ACTITUD-CONDUCTA. *Psicología Política*, 103.
- Davini, M. C. (2008). *Métodos de Enseñanza: Didáctica general para maestros y profesores*. Buenos Aires: Santillana.
- Delgado, P. S. (2005). La Didáctica de la Historia en la Historia de la Didáctica. *Universidad Complutense de Madrid*, 195 - 226.
- Díaz, C. S. (Septiembre de 2018). *ResearchGate*. Recuperado el 07 de Mayo de 2021, de ¿Cómo Aprende el Ser Humano?: [https://www.researchgate.net/publication/327582283\\_COMO\\_APRENDE\\_EL\\_SER\\_HUMANO](https://www.researchgate.net/publication/327582283_COMO_APRENDE_EL_SER_HUMANO)
- Enciso, R. Z. (2001). *Los Juegos de Simulación, una herramienta para la formación*. ISAGA.
- Enciso, R. Z. (2001). *Los Juegos de Simulación, una Herramienta para la Formación*. ISAGA. International Simulation and Gaming Association.
- Espinosa, M. J. (2000). *DIOSES, HÉROES Y HOMBRES. G. Vico, teórico de la educación*. Sevilla: Biblioteca Viquiana. Serie de Monografías y Ensayos N° 1.
- Fernandez, S. (2010). *La Formación de Competencias de Pensamiento Histórico*. Barcelona: Clío & Asociados.
- Flores, A. L. (Septiembre de 2015). *Universidad Autónoma del Estado de México*. Obtenido de Población y Muestra: <http://ri.uaemex.mx/oca/bitstream/20.500.11799/35134/1/secme-21544.pdf>
- García, A. (2007). *Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos*. Valencia : Universidad Politécnica de Valencia.
- García, J. L. (2021). *Simulación de Juegos y TIC para Aprender Teoría de Conjunto*. Barranquilla: Universidad de la Costa.
- García, S. R. (2011). *Universidad Federal de Goiás*. Obtenido de Investigación Acción: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA.\\_Madrid.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA._Madrid.pdf)
- Ginestet, M. (2016). *Historia de la Educación. Culturas escolares, saberes, disciplinamiento de los cuerpos*. Buenos Aires: Edulp.
- Gómez, A. L. (1997). *Scripta Vetera. Edición Electrónica de Trabajos Publicados sobre Geografía y Ciencias Sociales*. Obtenido de La Consolidación de la Enseñanza de la Historia en Gran Bretaña tras la Segunda Guerra Mundial: Culturalismo, Civismo y Formalismo Cognitivo: <http://www.ub.edu/geocrit/sv-43.htm>

- Gómez, B. N. (2009). *El surgimiento de la historia como disciplina científica en la Universidad de Berlín*. San Carlos de Bariloche: Facultad de Humanidades y Centro Regional Universitario Bariloche.
- González, I. L. (2020). *El tratamiento de Historia Local en los escolares de la educación primaria*. México: Revista Electrónica de Psicología de Iztacala.
- González, J. H. (2019). *conisen.mx*. Obtenido de EL DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO COMO REFERENTE PARA LA ELABORACIÓN DE LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA: <http://www.conisen.mx/memorias2019/memorias/2/P556.pdf>
- Gordillo, C. A. (2017). Heródoto y la comparación histórica del antiguo mundo mediterráneo. *Historiografías*, 13 - 33.
- Grania, D. O. (2015). El Constructivismo como Teoría y Método de Enseñanza. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 93 - 110.
- Granja, D. O. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía en la Educación*, 93 - 110.
- Guevara, A. M. (1999). Desarrollo psicosexual. *Adolescencia y Salud*.
- Gutiérrez, I. B. (2013). *Servicios Académicos Intercontinentales S. L.* Obtenido de Investigación Cualitativa. Características y recursos: <https://www.eumed.net/rev/caribe/2013/08/investigacion-cualitativa.pdf>
- Guzmán, M. P. (2012). *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. Obtenido de Tipos más usuales de Investigación: [https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P\\_Presentaciones/prepa3/tipos\\_investigacion.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa3/tipos_investigacion.pdf)
- Hidalgo, I. V. (2017). *Red Universitaria de Aprendizaje*. Obtenido de Tipos de Estudio y Métodos de Aprendizaje: <https://www.rua.unam.mx/portal/recursos/ficha/16723/tipos-de-estudio-y-metodos-de-investigacion>
- INFOBAE. (Noviembre de 2021). *INFOBAE*. Obtenido de Calmécac y Telpochcalli: cómo eran educados los niños y jóvenes en la sociedad azteca: <https://www.infobae.com/america/mexico/2021/11/26/calmeccac-y-telpochcalli-como-eran-educados-los-ninos-y-jovenes-en-la-sociedad-azteca/>
- Instituto Americano de Formación e Investigación. (2022). *pnliafi.com*. Obtenido de Test de Canales de aprendizaje: <https://pnliafi.com/test-de-estilos-de-aprendizaje-test/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2021). *inegi.org.mx*. Obtenido de Matrícula escolar por entidad federativa según nivel educativo, ciclos escolares seleccionados de 2000/2001 a 2020/2021: <https://www.inegi.org.mx/app/tabulados/interactivos/?pxq=ac13059d-e874-4962-93bb-74f2c58a3cb9>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2022). *INTEF*. Obtenido de ¿Qué significa "Analizar"?: [https://formacion.intef.es/pluginfile.php/43654/mod\\_imsccp/content/5/qu\\_significa\\_analizar.html](https://formacion.intef.es/pluginfile.php/43654/mod_imsccp/content/5/qu_significa_analizar.html)

- Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación. (2017). *INEE*. Obtenido de Directrices para mejorar la permanencia escolar en la educación media superior: <https://www.inee.edu.mx/directrices-para-mejorar/directrices-para-mejorar-la-permanencia%20escolar-en-la-educacion-media-superior/>
- Ives, E. (2014). La Identidad del Adolescente. Cómo se construye. *ADOLESCERE. Revista de Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia*.
- Jackson, W. (1980). *DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO HISPANO AMERICANO. TOMO XX*. México: W. M. Jackson editores.
- Jaramillo, L. F. (2005). LA HISTORIA COMO CIENCIA. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 54 - 82.
- Juárez, A. S. (2017). *EL VIDEOJUEGO MINECRAFT COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES PARA NIÑOS DE 5° DE PRIMARIA*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Jurgenson, J. L.-G. (1999). *La Investigación Cualitativa*. Hidalgo: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Kuri, E. C. (2007). *Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*. Obtenido de Reflexiones sobre el papel del docente en la calidad educativa: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34005013>
- Linares, A. R. (2008). *Paidopsiquiatría*. Obtenido de Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vigotsky: [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)
- López, J. M. (2014). Integración pedagógica de la aplicación Minecraft Edu en educación primaria: un estudio de caso. *Pixel - Bit. Revista de Medios y Educación*, 95 - 110.
- Lora, M. E. (2001). Enseñar con texto e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Marchesi, Á. (1 de Marzo de 2020). *EDUforics*. Obtenido de Aprendizaje: La clave está en el interés: <https://www.eduforics.com/es/aprendizaje-la-clave-esta-en-el-interes/>
- Martin, A. C. (2014). *Aprendizaje a través de Juegos de Simulación: Un Estudio de los Factores que determinan su eficacia*. Valencia: EDUTREC. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*.
- Martin, A. C. (2014). Aprendizaje a través de Juegos de Simulación: Un estudio que determina su eficacia pedagógica. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*.
- Martínez, A. (02 de Agosto de 2021). *ConceptoDefinición*. Obtenido de Análisis: <https://conceptodefinicion.de/analisis/>
- Mayos, G. (2007). *La Ilustración*. Barcelona: Editorial UOC.
- Minecraft Schematics. (2022). *Empire State Building*. Obtenido de <https://www.minecraft-schematics.com/schematic/14015/>

- Minecrafteo. (Septiembre de 2016). *Boatifull Mod para Minecraft 1.10.2*. Obtenido de <https://www.minecrafteo.com/boatifull-mod-para-minecraft-1-10/>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2019). *Panorama de la Educación. Indicadores de la OCDE 2019*. Madrid: Secretaría de Estado de Educación y Formación Profesional.
- Moreno, L. H. (2011). ¿Adolecer es padecer? *Salus*.
- Muñoz, J. L. (2004). *Revistas Investigación. UNMSM*. Obtenido de El Aprendizaje Significativo y la Evaluación de los Aprendizajes: <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/7098/6272>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2018). *Resultados PISA 2018: ¿Qué saben los estudiantes y qué pueden hacer?* París: OCDE.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2019). *Programa para Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) PISA 2018 - RESULTADOS*. Obtenido de [https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018\\_CN\\_MEX\\_Spanish.pdf](https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_MEX_Spanish.pdf)
- Ortíz, A. P. (2017). EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE: UNA REVISIÓN DEL ESTADO DEL TEMA. *Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, 36 - 46.
- Ortíz, E. (2013). *Una comprensión Epistemológica de la Psicopedagogía*. Holguín: Universidad de Holguín.
- Otzen, T. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. International Journal of Morphology.
- Paneque, R. J. (1998). *Metodología de la Investigación. Elementos Básicos para la Investigación Clínica*. La Habana: Ciencias Médicas del Centro Nacional de información de Ciencias Médicas.
- Peña, R. M. (2012). *une.edu.pe*. Obtenido de Metodología de la Investigación: [http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion.pdf](http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia_de_la_investigacion.pdf)
- Pimienta, J. (2012). *Estrategias de Enseñanza - Aprendizaje*. México: Pearson.
- Planet Minecraft. (2022). *Pyramid*. Obtenido de <https://www.planetminecraft.com/project/pyramid-303149/>
- Planet Minecraft. (2022). *Temple of Castor and Pollux - ( Roman Building )*. Obtenido de <https://www.planetminecraft.com/project/ejbs---temple-of-castor-and-pollux---schematic/>
- Pueblos América. (2022). *mexico.pueblosamerica.com*. Obtenido de Colonia Nezahualcōyotl (Boyeros) (México): <https://mexico.pueblosamerica.com/i/colonia-nezahualcoyotl-boyeros/>
- Quesedo, R. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 5 - 39.

- Ramírez, R. R. (2021). *Universidad Veracruzana. Facultad de Historia*. Obtenido de LA DANZA. De la Prehistoria al Medioevo: <https://www.uv.mx/personal/raromero/files/2012/02/La-Danza-de-la-prehistoria-al-Medioevo.pdf>
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de Ponderar: <https://www.rae.es/drae2001/ponderar>
- Recinos, A. (1986). *POPOL VUH Las antiguas historias del Quiché*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Reinares, A. (2004). *Filosofía de San Agustín*. Madrid: Augustinus.
- Reuters. (2014). *América Economía*. Recuperado el 17 de Mayo de 2021, de Dos millones de jóvenes italianos no estudian ni trabajan: <https://www.americaeconomia.com/politica-sociedad/mundo/dos-millones-de-jovenes-italianos-no-estudian-ni-trabajan#:~:text=Un%2019%25%20de%20personas%20j%C3%B3venes,un%20grado%20universitario%2C%20dijo%20ISTAT>.
- Rodríguez, A. (2013). *TUCÍDIDES, Historia de la Guerra del Peloponeso*. Barcelona: Crítica.
- Rubiano, L. F. (Octubre de 2019). *Universidad de La Salle. Ciencia Unisalle*. Obtenido de El uso de un videojuego Minecraft © para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de grado 10° del Instituto Salesiano San José en el Municipio de Mosquera, Cundinamarca: [https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1006&context=maest\\_didactica\\_lenguas](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1006&context=maest_didactica_lenguas)
- Salas, J. A. (2012). *Historia General de la Educación*. Estado de México: Red Tercer Milenio.
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW - HILL.
- Sánchez, C. L. (2018). *TÉCNICAS Y MÉTODOS CUALITATIVOS PARA LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA*. Machala: Universidad Técnica de Machala.
- Santibáñez, G. G. (2017). *San Agustín: Fé y Razón*. Managua: Centro Interuniversitario de Estudios Latinoamericanos y Caribeños .
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral*. México: SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2018). *ORIENTACIONES ACADÉMICAS PARA LA ELABORACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN. PLANES 2018*. México: SEP.
- Serrano, J. E. (2022). *Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad*. Obtenido de La Transición adolescente y la educación: <https://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Curso%2012-13/Apuntes%20Tema%201%20La%20transicion%20adolescente%20y%20la%20educacion.pdf>
- Tello, N. (2006). *Historia del Teatro para Principiantes*. Buenos Aires: Era Naciente.

- The Skindex. (2022). *Porfirio Díaz*. Obtenido de <https://www.minecraftskins.com/search/skin/porfirio-diaz/1/>
- UNICEF. (2020). *UNICEF Uruguay*. Obtenido de ¿Qué es la adolescencia?: <https://www.unicef.org/uruguay/que-es-la-adolescencia#:~:text=La%20Organizaci%C3%B3n%20Mundial%20de%20la,los%2010%20y%2019%20a%C3%B1os.>
- Universidad de San Martín de Porres. (2016). *usmp.edu*. Obtenido de Manual para la elaboración de las tesis y los trabajos de investigación: <https://www.usmp.edu.pe/odonto/instInvestigacion/pdf/MANUAL%20ELAB.%20TESIS%20Y%20LOS%20TRAB.%20DE%20INVESTIGACION.pdf>
- Universidad Latinoamericana. (2017). *ULA Online*. Obtenido de INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA: Fundamentos básicos: [https://practicaprofesionales.ula.edu.mx/documentos/ULAONLINE/Maestria/MAN/HRM558/Publicaci%C3%B3n/Semana\\_3/Estudiante/HRM558\\_S3\\_E\\_Inv\\_explo.pdf](https://practicaprofesionales.ula.edu.mx/documentos/ULAONLINE/Maestria/MAN/HRM558/Publicaci%C3%B3n/Semana_3/Estudiante/HRM558_S3_E_Inv_explo.pdf)
- Universidad Nacional Autónoma de México. (2017). *Portal Académico*. Obtenido de Corrientes Historiográficas: <https://e1.portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiauniversal1/unidad1/historiaInterpretaciones/corrientesHistoriograficashttps://e1.portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiauniversal1/unidad1/historiaInterpretaciones/corrientesHistoriograficas>
- Universidad Tecnológica. (18 de Enero de 2021). Obtenido de Definición de Paradigma: <https://www.techtitute.com/mx/educacion/blog/definicion-paradigma>
- Vicente, A. L. (2014). TEORÍA DE TEORÍAS SOBRE LA ADOLESCENCIA. *Proyecto Juventudes*, 11 - 36. Obtenido de TEORÍA DE TEORÍAS SOBRE LA ADOLESCENCIA.
- Villalaz, J. M. (2011). *Didascalicon. Del Arte de Leer*. . Madrid: Studio Legndi.
- Wakabayashi, K. (Dirección). (2013). *Gekijouban Steins;Gate: Fuka ryouiki no dejavu* [Película].