



Recibido: mayo, 2022
 Aceptado: junio, 2022
 Publicado: julio, 2022

Enseñar Historia de México a través del juego. Una práctica docente innovadora

History Of Mexico Teaching Through The Game. An Innovative Teaching Practice

Jorge Alejandro Trejo Alarcón

E-mail: jorge.trejo.alarco@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6971-9214>

Universidad Jean Piaget, México

Este trabajo está depositado en Zenodo:

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.6917953>

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Trejo Alarcón, J. A. (2022). Enseñar Historia de México a través del juego. Una práctica docente innovadora. *Disenso. Crítica y Reflexión Latinoamericana*. 5(1), 31-53.

Resumen

El siguiente trabajo tiene el motivo de brindarle al docente de Historia, una estrategia didáctica distinta a las que han sido utilizadas con anterioridad, lo lúdico. Como objetivo, se busca que el estudiante aprenda y se motive por los contenidos de la asignatura a través del juego, con la intención de que aprenda jugando y logre mediante las estrategias de enseñanza un aprendizaje histórico que le sirva para entender, proponer y cambiar su contexto social, cultural, económico y político. Para lo cual se utilizó una metodología mixta, ya que se usaron técnicas como la encuesta y el diario del profesor. La primera, para conocer el gusto e importancia que le daba el estudiante a la asignatura y la segunda, para llevar un registro del comportamiento y resultado de los alumnos ante las estrategias. Los resultados más destacables, son dos, el trabajo colaborativo se convierte en una constante positiva y fomenta valores, el otro, se relaciona con el pensamiento crítico, ya que utilizan una metodología distinta para llegar a los resultados. Para concluir, hay tres factores que se convierten en ejes principales para su implementación que son: la edad del estudiante, los tiempos para la actividad y la evaluación docente.

Palabras claves: Didáctica; Estrategias; Historia de México; Juego; Motivación.

Abstract

The following work is intended to provide the History teacher with a different didactic strategy than those that have been used previously, ludics. As an objective, it is sought that the student learns and is motivated by the contents of the subject through the game, with the intention that he learns by playing and achieves through teaching strategies a historical learning that helps him to understand, propose and change his social, cultural, economic and political context. For which a mixed methodology was used, since techniques such as the survey and the teacher's diary were used. The first, to know the liking and importance that the student gave to the subject and the second, to keep a record of the behavior and results of the students before the strategies. The most notable results are two, collaborative work becomes a positive constant and promotes values, the other is related to critical thinking, since they use a different methodology to reach the results. To conclude, there are three factors that become the main axes for its implementation, which are: the student's age, the time for the activity, and the teacher's evaluation.

Keywords: Didactics; Strategies; History of Mexico; Game; Motivation.

I. Introducción

La presente investigación tiene como objetivo general presentar el uso de lo lúdico como una estrategia de enseñanza capaz de motivar a las y los alumnos en su proceso de aprendizaje de la materia de Historia de México, con juegos que se apliquen desde el enfoque por competencias. Esta necesidad de indagar nace de la observación que se realizó en el aula de tercero de secundaria en el Colegio Real Victoria de Veracruz, México.

Para el desarrollo del trabajo de investigación se empleó una metodología mixta, optando por dos técnicas: (a) la encuesta como momento inicial, para conocer el índice de importancia e interés que mostraban las y los estudiantes sobre la asignatura; y (b) el diario del profesor, con la intención de llevar un registro sobre el comportamiento de las y los alumnos en cada actividad que hacían.

El desarrollo del artículo está dividido en cinco apartados. El primero, enfocado al concepto de didáctica. El segundo, menciona la diferencia entre estrategias y recursos didácticos (con la intención de contextualizar al lector que no esté familiarizado con conceptos pedagógicos). El tercero, se habla de la

motivación. En el cuarto, sobre la Reforma Integral de la Educación Básica (en adelante, RIEB) y sus componentes. Y el último, expresa la importancia del juego como estrategia didáctica.

Para finalizar, se muestran las conclusiones de la investigación realizada, mismas que fueron significativas y respaldaron la idea inicial. Sin embargo, también dejaron en claro que es un tema que presenta muchas áreas de oportunidad y motiva a seguirlo estudiando.

II. Desarrollo

2.1. Conceptualización de didáctica

Históricamente, el concepto de didáctica ha sido trabajado por diferentes autores que han establecido sus definiciones a partir de las necesidades educativas de la época. Como resultado “la palabra didáctica fue empleada por primera vez relacionada con el sentido y la necesidad de enseñar en 1929, por el alemán Wolfgang Ratke en su libro *Aphorisma Didactici Precipui* o sea Principales Aforismos Didácticos” (Sánchez citado en Abreu, Gallegos, Jácome, Martínez, 2017, p. 85).

Teniendo en cuenta lo anterior, en la Tabla I, se exhiben diferentes propuestas que se dieron en todo el siglo XX sobre lo que es la didáctica, su precursor y el año en que fue planteada.

Tabla I

La transformación del concepto de didáctica durante el siglo XX

Autor	Definición	Año
Herbart	Resultado del estudio científico o de la combinación entre la enseñanza y la instrucción. Consideró a la primera como la vía para lograr lo instructivo, y a la última, como medio de concreción de la educación.	1935
Aebli	Ciencia auxiliar y aplicada de la Pedagogía para la realización de tareas educativas que tienen como finalidad deducir el conocimiento psicológico de los procesos de formación intelectual y revelar las técnicas	1958

	metodológicas más adecuadas para el desarrollo de tal proceso.	
Alves	Disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo. El conjunto sistémico de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que sirven para aprender los contenidos en estrecha vinculación con los objetivos educativos propuestos.	1962
Buyse	Rama de la Pedagogía encargada de establecer las regulaciones para el desarrollo de la práctica docente.	1964
Tomachewski	Teoría general de la enseñanza que se centra en el conjunto de principios y técnicas con un carácter general en tanto son aplicables a todas las disciplinas de este proceso.	1967
Nérici	Conjunto de técnicas a través de las cuales se realiza la enseñanza.	1973
Juan Amós Comenio	Artificio fundamental para enseñar todo a todos.	1998

Fuente: Elaboración propia basada en la investigación de Abreu, O., Gallegos M.C., Jácome, J.G. y Martínez, R. J. (2017).

En síntesis, durante los noventa, la didáctica hacía énfasis en cómo el docente realizaba su práctica profesional y en las estrategias que serían empleadas para ello. A manera de reflexión, se rescata la idea del maestro al centro, dejando de lado al estudiante y su proceso de aprendizaje, generando una didáctica autoritaria basada en lo que dicta el docente.

Moreno (2011) argumenta acerca de la educación que “en la actualidad, enseñar se hace cada vez más complejo y aprender se ha convertido en una experiencia mucho más desafiante para los alumnos” (p. 27), idea que se refleja a continuación.

Tabla 2

Las definiciones contemporáneas de didáctica (2000-2019)

Autor	Definición	Año
Fuentes	Ciencia asociada al proceso de formación profesional que se expresa en funciones, contradicciones, categorías y leyes.	2000
Gervilla	Ciencia de la educación que estudia todo lo relacionado con la enseñanza: diseño de las mejores condiciones, ambiente, clima para conseguir un aprendizaje excepcional, y el desarrollo completo del alumno.	2000
Díaz	Marco explicativo interdisciplinario donde confluyen los aspectos filosóficos, psicológicos y sociológicos de la enseñanza; los cuales permiten dar profesionalismo y cientificidad al acto educativo en cualquier nivel y en cualquiera asignatura.	2001
Zabalza	Campo de conocimientos, de investigaciones, de propuestas teóricas y prácticas que se centran en los procesos de enseñanza y aprendizaje: cómo estudiarlos, cómo llevarlos a la práctica en buenas condiciones y cómo mejorar todo el proceso.	2007
Medina et al.	Disciplina o tratado riguroso de estudio y fundamentación de la actividad de enseñanza en cuanto propicia el aprendizaje de los estudiantes en los más diversos contextos.	2009
Madrid y Mayorga	Campo de acción de numerosas investigaciones de proyecciones teóricas y prácticas, cuyos aportes han enriquecido el sistema de conocimientos y han determinado su carácter de ciencia en dos dimensiones: la teoría y la práctica.	2010

Fuente: Elaboración propia basada en la investigación de Abreu, O., Gallegos M.C., Jácome, J.G. y Martínez, R. J. (2017).

A juicio de Gervilla y Díaz (citados en Abreu, Gallegos, Jácome, Martínez, 2017, p. 88) hay dos factores que son significativos en la didáctica actual: los ambientes de aprendizaje y los cambios en el alumno (biológicos y contextuales). Mismos que deben ser tomados en cuenta para diseñar e implementar actividades que hagan del aprendizaje, un conocimiento significativo.

Como cierre y resultado de las distintas posturas mencionadas en las tablas, se propone la definición de una didáctica interdisciplinaria (ver Tabla 3), la cual fue utilizada para diseñar las actividades lúdicas a implementar frente a grupo, y parte de cuatro momentos: (a) el diagnóstico individual y grupal; (b) la observación, para identificar recursos, materias e inmateriales con los que cuenta el alumno, la institución y el docente; (c) la indagación, con el fin de conocer el contexto familiar, económico, cultural y geográfico del estudiante; (d) la búsqueda de contenidos de diferentes asignaturas para ligarlos a las actividades de la clase de Historia de México.

Tabla 3

Propuesta de didáctica interdisciplinaria

Autor	Definición	Año
Trejo Alarcón Jorge Alejandro	Metodología basada en estrategias y recursos didácticos interdisciplinarios y colaborativos propios de cada contexto, diseñados a través de la observación de áreas de oportunidad que nacen de técnicas como: observación participante y diario del profesor.	2022

Fuente: Elaboración propia.

2.2. Estrategias y recursos didácticos, una diferenciación de conceptos

De acuerdo con Díaz Barriga (1998), las estrategias didácticas son “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del

contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p.19), dicho de otro modo, las herramientas que se usan en el proceso de enseñanza como: el enfoque pedagógico, las técnicas y métodos de enseñanza, y los recursos materiales e inmateriales.

Para Moya Martínez (2010), los recursos didácticos son “todos aquellos materiales, medios didácticos, soportes físicos, actividades, etc., que van a proporcionar al formador ayuda para desarrollar su actuación en el aula” (p.1). En consonancia con la autora, para esta investigación los recursos didácticos fueron los juegos que se utilizaron para la enseñanza lúdica. Por su parte, Pérez (2010) propone cuatro tipos de recursos didácticos:

Documentos impresos y manuscritos: libros y folletos, revistas, periódicos, fascículos, atlas, mapas, planos, cartas, libros de actas y otros documentos de archivo histórico, entre otros materiales impresos. Documentos audiovisuales e informáticos: videos, CD, DVD, recursos electrónicos, casetes grabados, transparencias, láminas, fotografías, pinturas, disquetes y otros materiales audiovisuales. Material Manipulativo: globos terráqueos, tableros interactivos, módulos didácticos, módulos de laboratorio, juegos, colchonetas, pelotas, raquetas, instrumentos musicales. Incluye piezas artesanales, reliquias, tejidos, minerales, etc. Equipos: Proyector multimedia, retroproyector, televisor, videogradora, DVD, pizarra eléctrica, fotocopiadora (p. 4)

Lo más importante de lo mencionado por el autor es que, en la actualidad se pueden encontrar un sinnúmero de recursos que ayudan a diseñar una clase lúdica; (misma que sea útil en el proceso de enseñanza y motive al estudiante) siempre en espera de un aprendizaje significativo. Finalmente, una de las funciones que cumplen los recursos didácticos es “motivar, despertar y mantener el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes” (Pérez, 2010, p. 4). Aspecto que será abordado en el siguiente apartado.

2.3. ¿Qué es la motivación? ¿Cómo provocarla?

Desde la posición de Naranjo (2009), la motivación “es un aspecto de enorme relevancia en las diversas áreas de la vida, entre ellas la educativa y la laboral” (p. 153). Por consiguiente, se sugiere diseñar e implementar actividades de juego que motiven al alumno en cada clase con el objetivo de lograr los aprendizajes y competencias necesarias. Santrock (2002) menciona sobre la motivación que es “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen” (p. 432), y

ante ello cada maestro se debe cuestionar si su práctica docente cumple con las expectativas del alumno y si las estrategias que emplea lo motivan.

Bisquerra (2000) afirma que “en la motivación intervienen múltiples variables (biológicas y adquiridas) que influyen en la activación, direccionalidad, intensidad y coordinación del comportamiento encaminado a lograr determinadas metas” (p. 165), dicho de otra manera, el contexto en el que está inmerso el alumno se vuelve fundamental para alcanzar los aprendizajes esperados. Por otra parte, Rubio (citado en Bohórquez, Pérez, Caiche y Benavides, 2016) da a conocer que es “un impulso interior que activa la predisposición de un individuo a realizar cualquier actividad o comportamiento orientado a una meta, en dirección al logro de un objetivo determinado” (p. 386), acción que se puede lograr a través de la diversificación de actividades y recursos lúdicos.

Una vez mencionadas estas propuestas teóricas (Bisquerra, 2000; Naranjo, 2009; Rubio, 2016; Santrock, 2002) y su aplicación en el campo de la educación, Morón (2011) rescata los siguientes ámbitos para lograr una motivación efectiva en las y los alumnos:

Explicar a los alumnos/as los objetivos educativos que tenemos previstos para esa sesión. Justificar la utilización de los conocimientos que les intentamos transmitir con las actividades que les vamos a plantear. Plantearles las actividades de forma lógica y ordenada. Proponerles actividades que les hagan utilizar distintas capacidades para su resolución. Tomar los errores como nuevos momentos de aprendizaje y como momentos enriquecedores. Fomentar la comunicación entre los alumnos/as y las buenas relaciones, realizando tareas de grupo. Plantear el razonamiento y la comprensión como la mejor herramienta para la resolución de actividades y conflictos. Aplicar los contenidos y conocimientos adquiridos a situaciones próximas y cercanas para los alumnos/as (p. 3).

En conclusión, diseñar actividades pensadas en los diferentes alumnos en el aula motivados por aprender, da como resultado, estudiantes críticos y competentes capaces de proponer soluciones a los distintos problemas históricos, sociales, económicos, culturales y políticos con los que se enfrentan.

2.4. Panorama de la asignatura Historia de México en la RIEB

Casal (citado en Vásquez y Holguin, 2020) postula que “la enseñanza de Historia en secundaria se fundamenta tradicionalmente en memorizar las biografías o hazañas de personajes, fechas y hechos” (p.

28), idea que fue respaldada por las opiniones del estudiantado con los que se hizo la investigación. Dichas opiniones quedaron establecidas en la siguiente tabla:

Tabla 4

Antecedentes didácticos

Estrategia	Resultado
Resúmenes	Casi siempre 76%
Lectura y subrayado	Casi siempre 63%
Uso del libro como principal recurso	Siempre 58%
Gamificación	Casi nunca 71%
Emplear recursos visuales y auditivos	A veces 62%
Visitas extra muros	Casi nunca 82%
Reportes de lectura	Siempre 64%
Clase expositiva	Siempre 93%
Actividades de desarrollo creativo	Casi nunca 64%
Actividades de desarrollo crítico	Casi nunca 91%

Fuente: Elaboración propia.

Otros problemas que se han presentado en la enseñanza de Historia son:

La separación entre los contenidos y las realidades contemporáneas; la superposición de lo conceptual ante lo procedimental y actitudinal; el abuso del libro de texto y la cátedra magistral como estrategia didáctica; el escaso dominio del contenido disciplinar; la superposición de los aspectos políticos ante los culturales, sociales y económicos; la falta de reflexión y crítica; y la poca relación entre los planteamientos

curriculares y su ejecución por parte de los y las docentes (Reyes, Jevey, Guerra, Palomo y Romero citados en Vásquez y Holguin, 2020, p. 28).

Estas dos consideraciones dejan en claro que la forma de enseñar Historia, no es la adecuada, esto por dos motivos: por ir orientada a la memorización de los contenidos, y por las carencias metodológicas y teóricas en la práctica docente.

En el año 2011 se implementó la RIEB en México, documento creado con la intención de crear estudiantes críticos formados bajo competencias. Lo más destacado de esta reforma es que, por medio de propósitos, enfoque didáctico, rol docente, recursos didácticos y competencias, se espera evitar una clase memorística; de modo que, el alumno tenga herramientas para entender los sucesos del presente y la influencia de los elementos del pasado en estos.

Otro rasgo a destacar es el rol que desempeña el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje actual, en el que se convierte en guía durante la construcción del conocimiento por parte del alumno; exaltando el logro de distintas competencias mediante su práctica docente con el fin de egresar estudiantes del siglo XXI, es decir, alumnos competentes. Se entiende por competencias al “conjunto de habilidades, destrezas, actitudes, valores, conocimientos y estrategias que unidos nos ayudan a encontrar la solución, en forma flexible y autónoma, a los problemas que enfrentamos en nuestra vida cotidiana” (Instituto Mexicano para la Excelencia Educativa, 2012, p. 56).

Dicho lo anterior, se puede agregar que el programa de estudios menciona cinco competencias que debe desarrollar el alumno “comprensión del tiempo y del espacio históricos. Tiempo histórico. Espacio histórico. Manejo de información histórica. Formación de una conciencia histórica para la convivencia” (SEP, 2011, p. 23-24). Por otra parte, surge la interrogante: ¿De qué manera el docente puede lograr que el estudiante logre esas competencias?, y para ello la Secretaría de Educación Pública sugiere distintos recursos didácticos, incluyendo “líneas del tiempo y esquemas cronológicos. Objetos. Imágenes. Fuentes escritas. Fuentes orales. Mapas. Gráficas y estadísticas. Esquemas. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Museos. Sitios y monumentos históricos” (SEP, 2011, 20-22).

Como se señaló, se busca formar un estudiante íntegro y con conciencia histórica, capaz de reflexionar sobre su presente y con manejo de la información histórica. Estos propósitos pueden ser logrados con la mezcla de los recursos que expresa la SEP y el enfoque lúdico que se propone en el artículo (ver

Figuras 1, 2 y 3). Para finalizar, considero que el docente debe ser un modelo de su cátedra, innovar con los recursos que utiliza y ser el primero en poner el ejemplo (ver Figura 4). Todo esto con el fin de motivar a sus estudiantes en la ejecución de las actividades.

Figura 1

Sopa de letras sobre el México Prehispánico



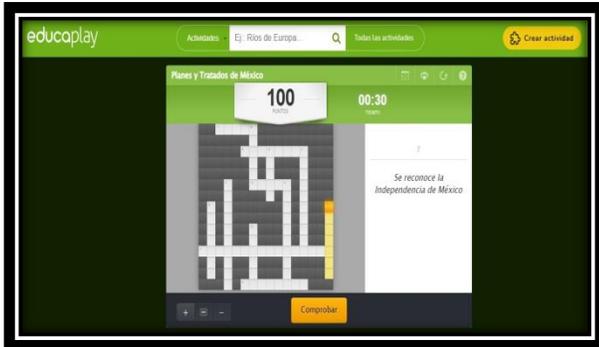
Figura 2

Línea del tiempo sobre la Revolución Mexicana



Figura 3

Crucigrama interactivo sobre Planes y Tratados en México



(Nota. El recurso fue creado en la aplicación *Educaplay*, la cual da la oportunidad de generar recursos online o imprimirlos para su uso y es gratuita. Cabe mencionar que con una membresía se tiene acceso a otras gratificaciones).

Figura 4

Vídeo con dramatización de un hecho en la Revolución Mexicana



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=uxboenTQuto>

2.5. El juego y su importancia como estrategia de enseñanza

Para comenzar este apartado y siguiendo lo que dice Latapí (2021):

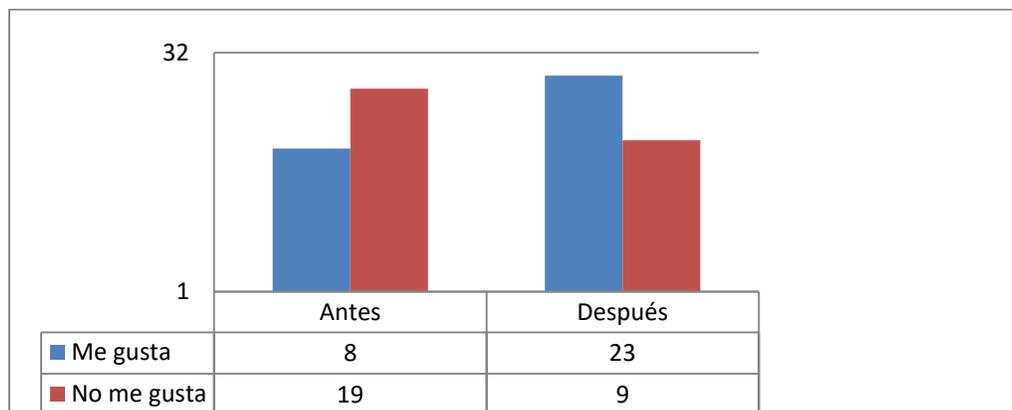
Usted hará un análisis sincero de sus propias experiencias formativas, con el fin de posibilitar la conciencia de lo que queremos y de lo que no queremos reproducir en las aulas; éste es el primer paso en el camino de una práctica transformadora (p. 37).

Estableciendo así al juego como parte de una práctica transformadora que nace a partir de la reflexión sincera sobre la práctica docente; y en búsqueda de posibilitar cambios. Esta propuesta es contraria a la obsoleta forma de enseñar Historia mediante la memorización. Distintos autores rescatan la importancia de dicha estrategia: Bruner y Haste (citados en López y Bautista, 2002) declaran que su relevancia “radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido” (p.6), siguiendo lo postulado por los autores, la memorización debe ser erradicado de la enseñanza lúdica.

Otro rasgo de importancia del juego que se nombró en el apartado de motivación, es precisamente motivar al estudiante con estrategias innovadoras para que responden de forma favorable (ver Gráfica I), esto se complementa con lo que cita Chacón (2008), “la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia” (p. 2).

Gráfica I

Resultados antes y después de emplear los juegos

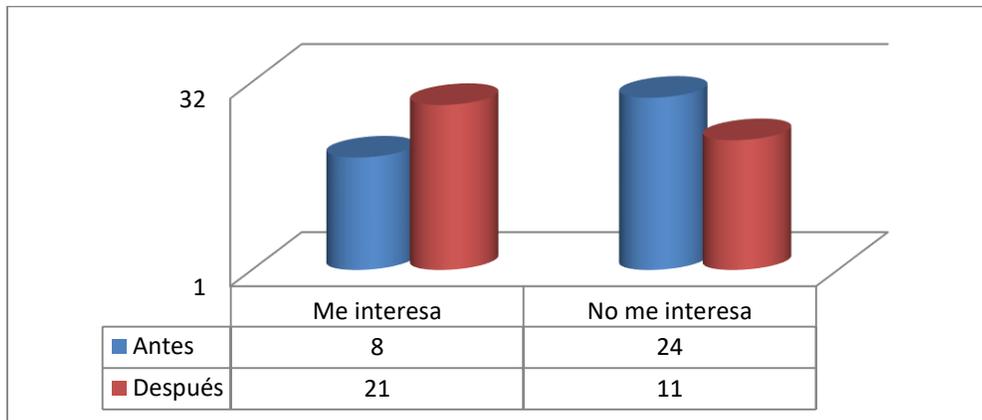


Fuente: Elaboración propia.

Para complementar los resultados de la gráfica sobre el gusto por la asignatura, se incluye en la siguiente los resultados acerca del interés pos aplicación de las actividades. El resultado fue muy gratificante, ya que demuestra que el juego sí beneficia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Gráfica 2

Interés pos aplicaciones lúdicas

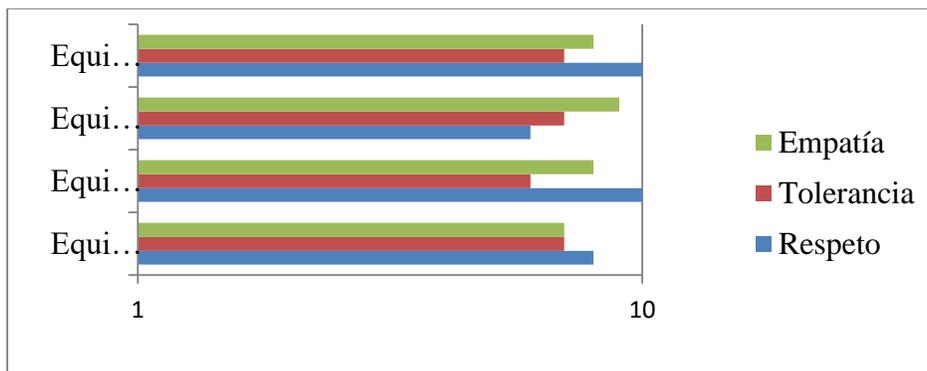


Fuente: Elaboración propia.

Aquí vale la pena mencionar que se partió de tres valores fundamentales para trabajar colaborativamente: el respeto, la tolerancia y la empatía; y con qué frecuencia fueron aplicados en las diez actividades. A su vez, puede agregarse que otro de los resultados propicios que promueve el juego es el desarrollo de valores (ver Gráfica 3).

Gráfica 3

Valor que más se fomentó durante la aplicación didáctica

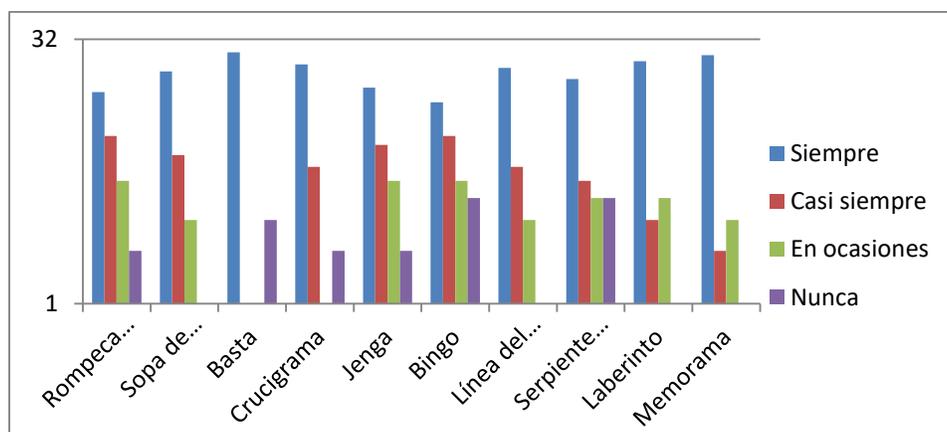


Fuente: Elaboración propia.

El resultado de aplicar estrategias lúdicas queda marcado en el gusto de los alumnos por los contenidos. No obstante, se debe tomar en cuenta que no todos los juegos pueden llegar a tener el mismo impacto, esto se debe al grado de dificultad y al ambiente de aprendizaje que se desarrolló (ver Gráfica 4). Ante estos dos resultados, es necesario que previo a la planeación didáctica se tengan identificadas las áreas de oportunidad del estudiante, conocimientos previos y los recursos materiales e inmateriales, ya que estos tres puntos causarán impacto en el desarrollo del juego.

Gráfica 4

Porcentaje de gusto por los juegos



Fuente: Elaboración propia.

Minerva (2002) propone que “el juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo” (p. 291) y con los resultados anteriores, se afirma la teoría del autor. Una vez dejado en claro la importancia que tiene el juego como estrategia de enseñanza y su utilidad en Historia de México, considero necesario expresar los tipos de juego que se pueden diseñar e implementar. Por lo tanto, utilizaré lo expuesto por Pérez (2007):



Juegos de mesa: su finalidad es socializar a los niños y el que juegue tiene que respetar reglas. Juegos dirigidos: son aquellos donde el maestro o un adulto tienen que intervenir para la realización del juego. Juegos tradicionales: son todos aquellos que conocemos a partir de diferentes tiempos y se van transmitiendo de generación en generación por ejemplo la roña, los encantados, el bote, etc. Juegos inventados por los niños: nos referimos a todos los que los niños inventan y al mismo tiempo establecen sus reglas (pp. 47-48).

Dando como resultado sugerencias didácticas para la enseñanza de Historia de México (ver Tabla 5). Es importante dejar en claro que cada uno de los juegos que se proponen fueron elaborados desde los cuatro tipos que menciona Pérez Cruz (2007); aplicando ciertas adecuaciones, tales como: la edad, los recursos, tiempo destinado, el proceso y la evaluación. De lo anterior resulta que el comportamiento del alumno fue totalmente diferente al que presentaban al inicio del curso, lo que responde a la hipótesis de este trabajo de investigación.

Tabla 5

Sugerencias didácticas para la enseñanza de Historia de México

Juego	Contenido	Aprendizajes esperados	Competencias
Rompecabezas	Culturas prehispánicas	-Organiza por etapas y cronológicamente hechos y procesos del México prehispánico.	-Comprensión del tiempo y del espacio histórico.
Sopa de letras	México prehispánico	-Reconoce las características políticas, sociales, económicas y culturales del mundo prehispánico.	-Manejo de información histórica.
Basta	Los gobiernos locales: cabildos indígenas y ayuntamientos. La Iglesia y la Inquisición. peonaje y haciendas.	-Identifica las instituciones económicas, políticas y sociales que favorecieron la consolidación del Virreinato.	-Manejo de información histórica. - Formación de una conciencia histórica para la convivencia.



Crucigrama	Planes y tratados de México	<ul style="list-style-type: none"> - Explica las dificultades de México para constituirse como nación independiente. - Explica las contradicciones sociales y políticas del régimen porfirista como causas del inicio de la Revolución Mexicana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tiempo y del espacio histórico. - Manejo de información histórica. - Formación de una conciencia histórica para la convivencia.
Jenga	El pensamiento de los liberales y conservadores	-Explica cambios en las formas de gobierno del siglo XIX.	- Formación de una conciencia histórica para la convivencia.
Bingo	El Porfiriato	-Analiza la multicausalidad del desarrollo económico de México y sus consecuencias sociales de finales del siglo XIX y principios del XX.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tiempo y del espacio histórico. - Manejo de información histórica.
Línea del Tiempo	Revolución Mexicana	-Ubica temporal y espacialmente hechos y procesos relacionados con la Revolución Mexicana.	<ul style="list-style-type: none"> -Comprensión del tiempo y del espacio histórico. - Manejo de información histórica.
Serpientes y escaleras	Asociaciones e institutos de ciencias y artes.	-Identifica características de la cultura, el arte y la educación durante el siglo XIX.	-Manejo de información histórica.
Laberinto	La Constitución de 1917	-Explica el proceso de la Revolución Mexicana y la importancia de la Constitución de 1917.	-Manejo de información histórica.

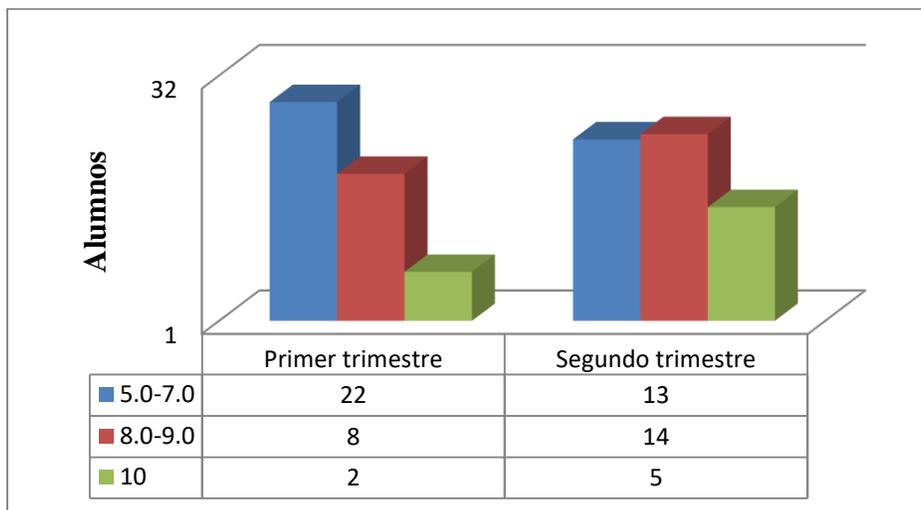
Memorama	Cultura de la legalidad y convivencia democrática.	-Reconoce retos que enfrenta México en los ámbitos político, económico, social y cultural, y participa en acciones para contribuir a su solución.	-Formación de una conciencia histórica para la convivencia.
----------	--	---	---

Fuente: Elaboración propia.

Para concluir y acercándome a lo que menciona Benítez (citado en Vázquez y Holguin, 2020) en la que define al juego y su importancia como “toda actividad recreativa que busca desarrollar capacidades a través de la participación estudiantil” (p. 30), la finalidad de este artículo es compartir que, por medio de lo lúdico, se logre un aprendizaje significativo que impacte en el desarrollo personal y académico de las y los estudiantes (ver Gráfica 5).

Gráfica 5

Resultados cuantitativos entre primer trimestre y segundo



Fuente: Elaboración propia.

III. Conclusiones

Como se mencionó al inicio, este trabajo de investigación nace a partir de la escasa participación, interés y poca motivación que se halló en las y los alumnos de tercero de secundaria del Colegio Real Victoria en la asignatura de Historia de México. Derivaciones que dependieron de las prácticas pedagógicas con las que fueron instruidos en cursos anteriores.

Ante lo expuesto en el párrafo anterior, se optó por la implementación de estrategias lúdicas, y el resultado que se consiguió fue que el alumno se interesara y disfrutara de la asignatura, mejorara sus resultados académicos, hiciera uso de valores esenciales y trabajara de manera colaborativa con sus pares. Es importante aclarar que para que se aplique esta propuesta de manera correcta y se convierta en una estrategia significativa, se deben tomar en cuenta los siguientes aspectos: (1) que el juego sea acorde a la edad del alumno; (2) los estilos de aprendizaje de cada uno; (3) el tiempo designado a la actividad; y (4) el instrumento de evaluación, sugiriendo la rúbrica para ello.

No obstante, a pesar de los buenos resultados que deja esta investigación, existen todavía muchas áreas de oportunidad para futuras indagaciones, por ejemplo: el uso de aplicaciones para el diseño de actividades de este tipo, fomentar el pensamiento crítico a través de la estrategia, fortalecer los conocimientos previos por medio de la gamificación y para finalizar, la mezcla de estrategias como el aprendizaje basado en retos-el juego.

IV. Referencias bibliográficas

Abreu, O., Gallegos M.C., Jácome, J.G. y Martínez, R. J. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación Universitaria*, 10(3), 81-92.

<https://www.redalyc.org/pdf/3735/373551306009.pdf>

Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. CISSPRAXIS.

Bohórquez, E., Pérez, M., Caiche, W. y Benavides Rodríguez, A. (2020). La motivación y el desempeño laboral: el capital humano como factor clave en una organización. *Universidad y Sociedad*, 12(3), 385-390.

<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n3/2218-3620-rus-12-03-385.pdf>

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16(5), 1-8.

<http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>

Díaz Barriga Arceo, F. (1998). Una aportación a la didáctica de la historia. La enseñanza-aprendizaje de habilidades cognitivas en el bachillerato. *Perfiles Educativos*, 82, 19. <https://www.redalyc.org/pdf/132/13208204.pdf>

Instituto Mexicano para la Excelencia Educativa. (2012). *Estrategias didácticas para el desarrollo de competencias*. Trillas.

Latapí Escalante, P. (2021). *Enseñanza de las Ciencias Sociales. Pensar, sentir, hacer*. Fondo Editorial Universidad Autónoma de Querétaro.

López, N. y Bautista Vallejo, J. (2002) *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad* [Archivo PDF].

<http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/6622>

Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(9), 289-296.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Moreno Olivos, T. (2011). Didáctica de la Educación Superior: nuevos desafíos en el siglo XXI. *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*, 50(2), 26-54. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333327290003>

Morón Macías, M.C. (2011). La importancia de la motivación en educación infantil. *Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 12, 1-5. <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7914.pdf>

Moya Martínez, A.M. (2010). Recursos didácticos en la enseñanza. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 26, 1.

<https://elibros.uacj.mx/omp/index.php/publicaciones/catalog/download/125/108/757-1?inline=1>

Naranjo Pereira, M.L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Educación*, 7 (2), 153-170.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Pérez Alarcón, S. (2010). Los recursos didácticos. *Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 9, 1-6. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7396.pdf>

Pérez Cruz, M. (2007). *El juego una estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia* [Tesis de Licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional de México].

<http://200.23.113.51/pdf/24448.pdf>

Santrock, J. (2002). *Psicología de la educación*. Mc Graw-Hill.

Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programas de estudio 2011. Guía para el Maestro. Educación Básica. Secundaria. Historia* [Archivo PDF].

<https://nivelacionplandeestudio2011.files.wordpress.com/2011/09/historiasec11.pdf>

Trejo Alarcón, J.A. (2021). *Estrategias Lúdicas para un Aprendizaje Significativo de la Historia de México* [Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica Nacional de México].

Vásquez, A. y Holguin, A. (2020). Enseñanza de Historia en secundaria: experiencia en investigación-acción en República Dominicana. *Ciencia y Educación*, 4(3), 27-43.

<https://doi.org/10.22206/cyed.2020.v4i3.pp27-43>